MECHWARRIOR 5: MERCENARIES

Die Mechs sind zurück – im Test klären wir, ob das Comeback auch gelungen ist!

PC Games
Wissen, was gespielt wird
EXTENDED

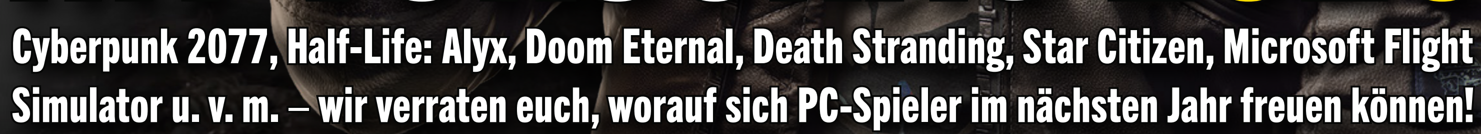
+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

DIE SÄULEN DER ERDE

Basierend auf Ken Folletts Erfolgsroman erlebt ihr in diesem Adventure eine packende Mittelalter-Geschichte voller Intrigen und Verbrechen rund um den Bau einer Kathedrale. Enthält alle drei Episoden!

HIT-VORSCHAU 2020



Cyberpunk 2077, Half-Life: Alyx, Doom Eternal, Death Stranding, Star Citizen, Microsoft Flight Simulator u. v. m. – wir verraten euch, worauf sich PC-Spieler im nächsten Jahr freuen können!

RED DEAD REDEMPTION 2

Wir klären, was die PC-Version von Rockstars Western-Epos gut macht und wo es noch hakt.



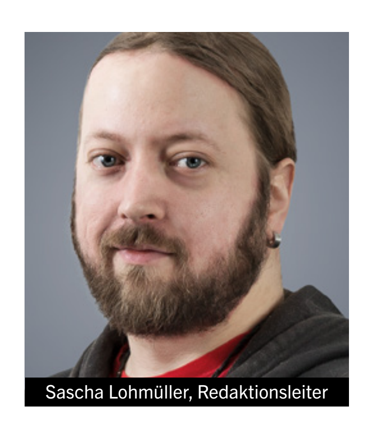
AUSGABE 329
01/20 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00;
Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00;
Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20

4 397178 706992 01

erazer

Wir blicken nach vorne, wir blicken zurück und bitten um Verzeihung.


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Zuallererst einmal ein Hinweis in eigener Sache: Aufgrund massiver Verzögerungen beim Druck kommt diese Ausgabe aller Voraussicht nach erst einige Tage verspätet bei euch an, sowohl als Abonnent wie auch als Kiosk-Käufer. Wir tun aktuell alles in unserer Macht stehende, um euch die Ausgabe möglichst zeitnah zu liefern, aber im Endeffekt wird sich der EVT wohl auf Anfang Januar verschieben. Das ist ärgerlich, tut uns extrem leid und daher bitten wir euch an dieser Stelle schon einmal um Verzeihung.

Kommen wir jedoch zu erfreulicheren Themen: Ein neues Jahr ist angebrochen, 2020 ist da und wir hoffen, ihr hattet alle ein schönes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch. Die kommenden zwölf Monate dürften ganz im Zeichen der neuen Konsolengeneration stehen. Mit einer Präsentation samt Release-Datum rechnen wir zur E3, mit einem Verkaufsstart dann rechtzeitig zu den Feiertagen. Was eine solche neue Generation auch für PC-Besitzer interessant macht, ist die Tatsache, dass meist auch eine Welle von Neuankündigungen folgt. Schließlich wollen die Käufer von neuen Zocker-Kisten auch mit grafisch aufwendiger Software versorgt werden – und wenn es sich dabei nicht um Exklusivtitel handelt, profitieren auch wir PC-Spieler davon. Haltet also rund um E3 und Gamescom die Augen und Ohren offen, es dürfte jede Menge spannende Präsentationen geben. Oder ihr lest natürlich einfach unser Heft und unsere Webseite.

Für diverse potenzielle Highlights des Jahres 2020 brauchen wir aber gar nicht erst die Kristallkugel zu bemühen, denn auch ohne den PS5- und Xbox-X-Hype gibt es noch jede Menge Spiele, die für das nächste Jahr angekündigt sind. Die wichtigsten davon stellen wir euch in unserer Cover-Story zu den Hits des Jahres 2020 vor, darunter natürlich Cyberpunk 2077, Doom Eternal, Half-Life: Alyx, Death Stranding, Microsoft Flight Simulator und noch viele mehr.

Dass nicht jedes Spiel in unserer Strecke am Ende dann auch tatsächlich ein Hit wird, versteht sich von selbst. Schließlich sehen viele Spiele im Vorfeld dank geschönter Screenshots, polierter Demos und hübsch geschnittener Trailer weitaus positiver aus, als sie es dann im Endeffekt sind. Im vergangenen Jahr enttäuschte etwa Anthem auf ganzer Linie, während WWE 2K20 fast schon rekordverdächtig verbuggt war. Titel wie Borderlands 3 oder Resident Evil 2 waren hingegen genauso gut wie bzw. besser als wir das im Vorfeld erwartet hatten. Was im letzten Jahr sonst noch alles so passiert ist, lassen wir im Magazin-Teil in unserem Jahresrückblick Revue passieren.

Und letztendlich haben es auch noch viele, viele Tests in diese Ausgabe geschafft. So werfen wir einen Blick auf die einigermaßen stabil laufende PC-Version von Red Dead Redemption 2, auf das Comeback der Stahlungeheuer in Mechwarrior 5: Mercenaries, auf den Diablo-Ausflug der Darksiders-Reihe Genesis oder auf das neue Werk des XCOM-Erfinders Julian Gollop, Phoenix Point.

Im Hardware-, Extended- und Magazin-Teil stellen wir euch zudem noch die neuen VR-Brillen vor und beschäftigen uns mit Gamepads und WQHD-Monitoren. Käufer der Extended-Variante freuen sich zudem über die digitale Vollversion zum Adventure Die Säulen der Erde.

Und nun: Viel Spaß beim Lesen und noch einmal Entschuldigung für die ärgerliche Verspätung!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Titel, die in der engeren Auswahl für die Hits-Strecke standen, aber noch rausgekürzt werden mussten: 10. Nächstes Jahr kommt tatsächlich eine Menge vielversprechendes Zeug. +++

+++ Genau einen Tag vor der Heft-Deadline wurde Resident Evil 3 angekündigt und im Zuge dessen auch Project Resistance umbenannt. Zum Glück konnten wir die Vorschau noch entsprechend ergänzen und umbenennen. Mehr zu Resi 3 dann in der nächsten Ausgabe! +++

+++ Ein neues Half-Life wird angekündigt. Alle so: Yeah!! Es ist VR-exklusiv. Lukas so: Yeah. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Redakteure, die schon geboren waren, als der letzte Mechwarrior-Teil erschien: 2. Das ist natürlich übertrieben. Eigentlich war es nur einer. +++

+++ Überhaupt gibt es diesen Monat sehr viel Retro-Charme im Testteil. Neben Mechwarrior noch die Comebacks von Shenmue, Age of Empires 2 und XCOM-Erfinder Gollop mit Phoenix Point. Das klappt mal mehr, mal weniger … +++

+++ Mittlerweile läuft Red Dead 2 bei uns, wenn auch etwas holprig. Habt ihr noch Probleme oder genießt auch ihr schon das Western-Epos? +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Passend zur Half-Life-Ankündigung stellen euch die PCGH-Kollegen ab Seite 102 die neuesten VR-Headsets vor. Kollege Sascha ärgert sich indes: Er hat bei den Brillen mit Motion Sickness zu kämpfen und muss wohl auf das neue Half-Life verzichten. +++



PC Games streamt!

Neuer Twitch-Kanal seit 18.11.19

Lange genug hat es gedauert, doch nun unterziehen wir unseren Twitch-Kanal auch endlich einer Generalüberholung – neuer Name, neues Team, fester Sendeplatz. Bei „Electric Boogaloo“ werden wir künftig erst einmal jeden Montag auf Sendung gehen und dort nicht nur die nagelneusten PC-Spiele vorstellen, sondern uns auch Konsolenspiele jedweder Art zur Brust nehmen. Als festes Team stehen dabei Chris, Lukas, David, Johannes und Paula vor der Kamera. Los geht es jeden Montag um 16 Uhr mit einer Stunde „Electric Boogaloo“, danach stehen ab 17 Uhr wechselnde Formate auf dem Plan. Wir würden uns freuen, wenn ihr mal vorbeischaut!

INHALT 01/2020



MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 24



HALF-LIFE: ALYX 20

RED DEAD REDEMPTION 2 36

AKTUELL

TEST

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

JETZT AUF WINDOWS® 10 WECHSELN!



PASSENDE ANGEBOTE FINDEN SIE AUF WWW.EURONICS.DE

DAS ENDE NAHT

Windows® 7
Support Ende: **14.01.2020**



Am 14.01.2020 endet der Support von Windows® 7. Zeit, in eine moderne Arbeitswelt zu wechseln! Passende Angebote finden Sie bei Ihrem Händler vor Ort oder auf **www.euronics.de**

. . . und das ist **auf den DVDs:**

VOLLVERSION (nur digital)


Das Adventure Die Säulen der Erde aus dem Hause Daedalic beruht auf Ken Folletts gleichnamigem Bestseller-Roman, der 1989 erschien.

Angesiedelt zwischen 1123 und 1173 dreht sich die Handlung von Die Säulen der Erde um die Stadt Kingsbridge und den Bau einer Kathedrale.

DIE SÄULEN DER ERDE

Daedalic Entertainments vielgepriesenes Adventure basiert auf der populären Romanvorlage gleichen Namens aus der Feder von Ken Follett. Wir finden uns im England des 12. Jahrhunderts wieder und erleben dort in Gestalt der Protagonisten Jack, Aliena und Philip das Schicksal der kleinen Gemeinde Kingsbride über den Verlauf von 30 Jahren mit. Unser Schicksal ist noch nicht geschrieben – durch unsere Entscheidungen können die Dinge anders verlaufen als wir sie aus der Buchvorlage kennen. Über 200 handgezeichnete Hintergründe, ein orchestraler Soundtrack und wahlweise deutsche oder englische Sprecher lassen einen tief in das atmosphärische Abenteuer voller spannender Geschehnisse eintauchen.

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Die Säulen der Erde handelt es sich um die Steam-Version des Titels. Ausnahmsweise ist diesmal kein Installer auf unserer Disc zu finden. Stattdessen startet ihr einfach Steam und gebt dort den Code ein, den ihr erhaltet, wenn ihr den Code im Heft auf www.pcgames.de/codes eingegeben habt. Danach könnt ihr das Spiel einfach herunterladen.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Adventure
Publisher: Daedalic Entertainment
Veröffentlichung: 15. August 2017

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Win 7, 8, 10, 32/64-bit, 2,8 GHz Dual Core CPU, 4 GB RAM, AMD Radeon HD 6670/GeForce GTX 200 mit mindestens 1 GB, 2 GB freier Festplattenspeicher
Empfohlen: Win 7, 8, 10, 32/64-bit, Quad Core CPU, 4 GB RAM, AMD R7 200/GeForce GTX 500, 13,5 GB freier Festplattenspeicher

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion des Spiels erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

VOLLVERSION
- Die Säulen der Erde

TOOLS
- 7 Zip (16.04)
- Adobe Reader DC
- VLC Media Player (2.2.6)

VIDEOS (TEST)
- Darksiders Genesis
- Need for Speed: Heat
- Star Wars Jedi: Fallen Order

VIDEOS (VORSCHAU)
- Google Stadia: Unboxing
- Grafik-Bomben 2019



DVD 2

VIDEOS (SPECIAL)
- Spiele-Releases im Dezember 2019

VIDEOS (VORSCHAU)
- Bleeding Edge
- Microsoft Flight Simulator
- Half-Life: Alyx
- Project Resistance
- Wasteland 3

VIDEOS (TEST)
- Disco Elysium



JETZT GIBT'S WAS AUF DIE PLAUZE.

ROSINS FETTKAMPF

LECKER SCHLANK MIT FRANK

DONNERSTAGS

20^{15}



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter



Spielt gerade:
Red Dead Redemption 2, Destiny 2, Diablo 3, WoW, Borderlands 3

Hört gerade:
Strigoi – Abandon All Faith; Abigail Williams – Walk Beyond The Dark

Erstellte:
Analog zur CD-Wunschliste endlich auch mal eine für Filme. Viel zu viele.

Wünscht allen Lesern:
Einen guten Rutsch und ein hoffentlich tolles Fest gehabt zu haben.

Hardware-Vorsätze 2020:
4K-Monitor, 4K-Fernseher und Ende des Jahres eine PS5. Sollte drin sein.

MARIA BEYER-FISTRICH | Brand / Editorial Director



Spielt:
Diablo 3 Season 19 – Barbar har, har!

Schaut:
Geständnisse eines Mörders (Netflix), Filme des Ostalgica-Labels (nicht, was ihr denkt ...) wie etwa Colossus – The Forbin Projekt, The Questor Tapes, Frankenstein, wie er wirklich war ... usw.

Hört:
The Gates of Slumber

Gute Vorsätze:
Mehr schlafen, mehr Zeit zum Spielen

KATHARINA PACHE | Redakteurin



Spielt zurzeit:
Star Wars Jedi: Fallen Order, Blacksad: Under the Skin und Tools Up!

Sah zuletzt:
Ungewöhnlich viele Filme, unter anderem Midnight in Paris, Monsieur Claude und seine Töchter 2 und The Killing of a Sacred Deer. Und Malcom Mittendrin ist jetzt bei Amazon Prime. Sehr gut. Weihnachten schaue ich wie jedes Jahr Harry Potter. Gehört irgendwie dazu.

Wünscht den Lesern und sich selbst:
Schöne Geschenke, einen guten Rutsch in ein wundervolles neues Jahr und viel erholsame Zeit über die Feiertage!

MATTI SANDQVIST | Redakteur



Spielt:
Borderlands 3, Star Wars Jedi: Fallen Order und Tools Up!

Schaut wieder:
Alle Sopranos-Staffeln

Hört:
Die von Spotify für mich erstellte Playlist mit meinen angeblichen Lieblingssongs des Jahrzehnts. Ich wusste gar nicht, dass ich ein großer Kings-of-Leon- und Radiohead-Fan bin.

Wünscht allen Lesern:
Hyvää joulua ja onnellista uuttavuotta!

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt derzeit:
World of Warcraft, Transport Fever 2 und vermutlich werde ich mir über die Feiertage dann doch mal anschauen, was an Death Stranding angeblich so besonders sein soll.

Macht derzeit Pläne:
Den Mangel an einem richtigen Spielerechner zu Hause (ich berichtete an dieser Stelle) schnellstmöglich zu beheben. Womöglich ist dieser Missstand schon Anfang Januar behoben.

Wünscht allen Lesern:
Eine schöne Weihnacht und einen guten Rutsch gehabt zu haben.

MACI NAEEM CHEEMA | Volontär



Spielt gerade:
Star Wars Jedi: Fallen Order, Kind Words & Lonely Mountains: Downhill

Hat zuletzt geguckt:
Marriage Story, Atlantique, I Lost my Body & natürlich Star Wars IX

Freut sich 2020 auf:
Die neue Xbox Series X. Ich mag das Design und bin überzeugt davon, dass Xbox die nächsten Jahre ordentlich auf den Putz hauen wird.

Ist gerade abgelenkt vom:
Weihnachtsstress! Plätzchen backen, Weihnachtsbaum, Geschenke besorgen, in die richtige Stimmung kommen ... alles noch nicht getan.

LUKAS SCHMID | Redakteur



Spielt gerade:
Return of the Obra Dinn und Star Wars Jedi: Fallen Order

Freut sich:
Auf den Weihnachtsbesuch bei der Familie in Österreich, der nach dieser Heftabgabe ansteht. Außerdem: Endlich wieder Käseleberkäse!

Nimmt sich vor:
Während der Feiertage endlich mal wieder zu schreiben. Ich habe viele Ideen, nehme mir aber zu selten die Zeit, sie auch zu Papier zu bringen.

Fragt sich:
Ob es in diesem Jahr endlich mal wieder Weiße Weihnachten geben wird.

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt derzeit:
Yakuza Zero, eFootball PES 2020, viele alte Arcade-Klassiker

Schaut:
The Witcher, The Movies That Made Us, Batman: The Animated Series

Liest:
The Blade Artist und Dead Men's Trousers (beide von Irvine Welsh)

Freut sich auf:
Den etwa zweieinhalbwöchigen Weihnachtsurlaub in der Heimat. Endlich mal wieder die Familie, den Hund und die alten Freunde besuchen. Das wird schön.

DAVID BENKE | Video-Volontär



Zuletzt gespielt:
God of War, FIFA 20, Call of Duty: Modern Warfare

Zuletzt gesehen:
Die zweite Staffel Disenchantment – nicht die beste Serie aller Zeiten, dank Eric André als Luci aber immer wieder unterhaltsam.

Zuletzt gehört:
Sehr laute Live-Konzerte von Royal Republic und Slime

Zuletzt gelesen:
Das Café am Rande der Welt – eine Leihgabe von Kollegin Paula. Bin bis dato nicht von ihrem Buchgeschmack überzeugt.

PAULA SPRÖDEFELD | Redakteurin



Zuletzt gespielt:
Darksiders: Genesis, Diablo 3

Schaut:
Mal wieder Supernatural. It's that time of the year again.

Hört und liest:
Green Lung und The Cases That Haunt Us (von John Douglas)

Freut sich nicht auf:
Den Matsch, den man hierzulande Schnee nennt. Und die etlichen Autofahrer, die meinen, sie müssten nur noch 10 km/h fahren, weil es könnte ja rutschig sein. Wutanfälle auf dem Arbeitsweg – Paula Edition.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Preiset die Entwickler!

Auch 2019 fand wieder der Deutsche Entwicklerpreis in Köln statt, bei dem Jury-Preise für besondere Leistungen um die deutsche Games-Branche vergeben werden. Grosser Abräumer in diesem Jahr: Ubisoft Blue Byte mit Anno 1800, aber auch Headup (Bester Publisher) oder Yager (Bestes Studio) wurden ausgezeichnet. Und als Ausrichter waren wir natürlich auch da.







Es weihnachtet sehr.

Einmal im Jahr findet auch bei uns eine Weihnachtsfeier statt. Die sieht so aus wie in allen bayerischen Betrieben, nur dass Franz Beckenbauer keine Kinder während der Feier zeugt. Ansonsten gibt es das Übliche: fränkisches Essen, jede Menge Bier und nichtalkoholische Alternativen, Musik, die zwischen nervig und kultig schwankt, und gegen Ende des Abends peinliche Fotos. Die wir für uns behalten.

Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.


DIGITALE SPECIAL EDITION
buffed DIGITALE SPECIAL EDITION
WORLD of WARSHIPS
ITALIENISCHE KREUZER: DER ULTIMATIVE GUIDE
EXKLUSIV!
CODE 1 FÜR ALLE SPIELER
WERT: 14 EURO
ENTHÄLT 2 CODES
IM GESAMTWERT VON
25 EURO
EXKLUSIV!
CODE 2 FÜR NEUEINSTEIGER
WERT: 11 EURO
AUF ÜBER 60 SEITEN: GRUNDLAGEN-TIPPS & TAKTIKEN | GUIDE ZU ALLEN NEUEN ITALIENISCHEN KREUZERN
AUF ÜBER 60 SEITEN
• GRUNDLAGEN-TIPPS & TAKTIKEN
• GUIDE FÜR ITALIENISCHE KREUZER
JETZT KAUFEN! 5,99 EURO
ITALIENISCHE KREUZER: DER ULTIMATIVE GUIDE – ENTHÄLT CODES IM GESAMTWERT VON 25 EURO

Die Hits 2020

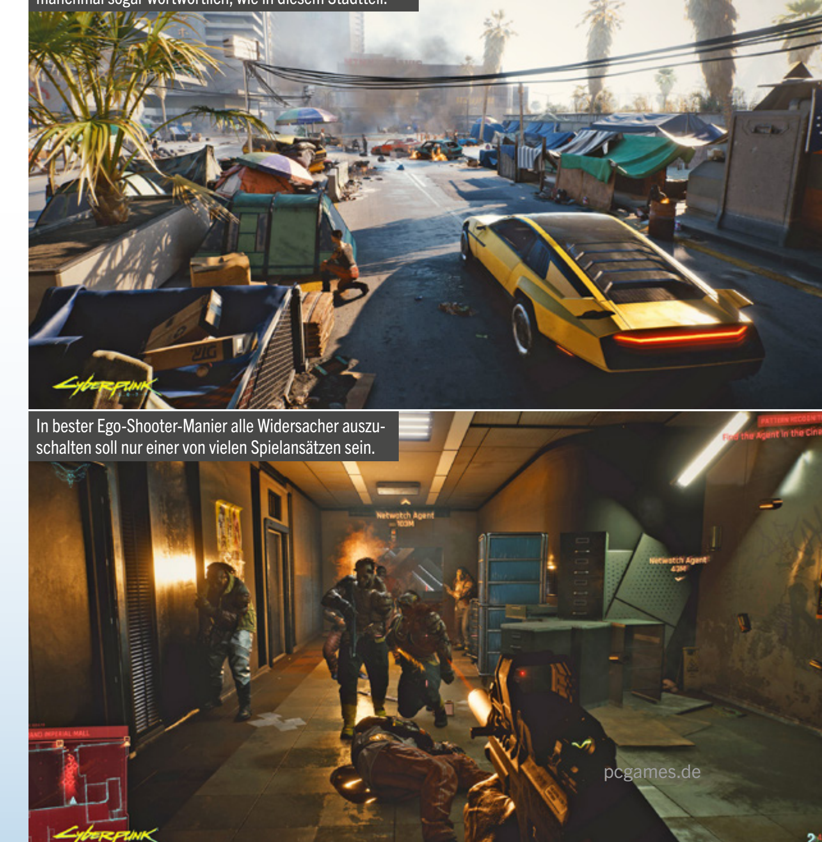
Das Jahr 2020 verspricht reich an Hits zu werden.

Nachdem das zu Ende gegangene Jahr spürbar weniger spektakulär ausgefallen ist als viele seiner Vorgänger, verspricht 2020 wieder deutlich mehr Hit-Potenzial zu besitzen. Dabei ist auch für PC-Spieler die Tatsache nicht ganz uninteressant, dass gegen Ende kommenden Jahres Sony und Microsoft eine neue Konsolengeneration starten werden. Immerhin dürfte die neue Hardware vor allem bei Multiplattform-Titeln für einen Qualitätssprung im technischen Bereich sorgen, von dem dann natürlich auch die PC-Fassungen profitieren. Eines der vermutlich größten Highlights steht aber bereits im Frühjahr mit dem neuen Rollenspielwerk von CD Projekt Red ins Haus. Noch einige Wochen zuvor gibt es die überraschende Rückkehr von Half-Life, wenn auch erst mal nur als VR-Spiel. Alle anderen Shooter-Fans können sich im März mit Doom Eternal vergnügen. Ganz so vollgepackt wie noch 2019 scheinen die ersten Monate des neuen Jahres aber nicht zu werden. Ubisoft hat seine Titel wie Watch Dogs: Legion und Rainbow Six: Quarantine in die zweite Jahreshälfte verschoben und auch viele der anderen auf den folgenden Seiten vorgestellten Hit-Kandidaten für 2020 erwarten wir erst in der zweiten Hälfte des Jahres. Unsere Vorschau offenbart auf jeden Fall ein abwechslungsreiches Angebot für die kommenden zwölf Monate. Wir wünschen euch auch im neuen Jahr viel Freude beim Zocken und hoffen, dass eure Hit-Erwartungen in Erfüllung gehen. ❑

Cyberpunk 2077

HERSTELLER: CD Projekt Red | **ENTWICKLER:** CD Projekt Red | **TERMIN:** 16. April 2020

ROLLENSPIEL | Mit The Witcher 3 haben die Entwickler von CD Projekt Red gut vorgelegt. Die Erwartungen an Cyberpunk 2077 sind daher enorm. Was bisher vom Rollenspiel zu sehen war, zeigte aber auch bereits, dass dieses Spiel den hohen Ansprüchen gerecht werden kann. In nur wenigen Monaten tauchen wir in der Rolle von V in die düstere Welt ein, die auf dem Pen&Paper-Rollenspiel Cyberpunk 2020 basiert, das 1988 von Mike Pondsmith entworfen wurde. Ein zentrales Element des Spiels wird die enorme spielerische Freiheit sein. Das beginnt schon bei der Gestaltung des Protagonisten, dem ihr zum Beispiel keine feste Klasse verpasst. Stattdessen wird es ein offenes Skillsystem geben, bei dem ihr auch munter Fähigkeiten verschiedener Ausrichtungen miteinander kombinieren könnt. Entsprechend lassen sich Missionen auch auf verschiedenste Weise erledigen, wie die Entwickler uns auf der vergangenen E3 2019 eindrucksvoll vorgeführt haben. Die Skillung des eigenen Charakters wirkt sich dabei nicht nur auf seine Kampffähigkeiten aus. In Dialogen spielen der Hintergrund des Charakters und seine Fähigkeitswerte eine ebenso wichtige Rolle, denn es eröffnen sich unterschiedliche Gesprächsoptionen. Dadurch soll ein deutlich größerer Wiederspielwert erreicht werden, als es zum Beispiel bei The Witcher 3 der Fall war. Da lässt es sich dann auch verschmerzen, dass die Spielwelt und der Umfang des Spiels insgesamt nicht ganz so groß ausfallen werden wie beim Hexer. Dafür bietet die nordkalifornische Megastadt Night City eine abwechslungsreiche Szenerie aus sechs Bezirken, die kulturell und vom Lebensstandard ihrer Bewohner ganz unterschiedlich ausfallen. Aber egal wo man in der Stadt unterwegs ist, den Entwicklern ist es wichtig, dass man eine lebendige Welt vor sich hat. So begegnen uns auf den Straßen unzählige NPCs, die ihrem täglichen Leben nachgehen. Ob das auch wirklich alles so klappt wie vorgeführt, glauben wir erst, wenn wir das Spiel endlich mal selbst gespielt haben. Aber hey, Keanu Reeves ist im Spiel, also kann eigentlich nichts mehr schiefgehen. **Matthias Dammes**



Auf den Straßen von Night City brummt das Leben, manchmal sogar wortwörtlich, wie in diesem Stadtteil.

In bester Ego-Shooter-Manier alle Widersacher auszuschalten soll nur einer von vielen Spielansätzen sein.

Als Packesel mit dem Motorrad durch die lebensfeindliche Pampa – das beschreibt das Gameplay schon ganz gut.

Death Stranding

Eigentlich als PS4-Exclusive gedacht, dürfen ab dem kommenden Sommer auch PC-Spieler Hideo Kojimas „Post-Apokalypse“ (un)sicher machen.

Von: Sascha Lohmüller

Wir PC-Spieler haben es eigentlich echt gut. Denn wir wissen schon ein gutes halbes Jahr vor dem Release, was uns mit Death Stranding denn nun eigentlich erwartet. Das war bei den Konsolen-Fans anders, die wussten schließlich nicht mal eine Woche vor der Veröffentlichung, wie sich Hideo Koijmas neuestes Werk so wirklich spielt. Die Antwort darauf ist recht einfach: ziemlich monoton, aber dennoch irgendwie faszinierend. Wir verkörpern Sam Porter Bridges, dargestellt von Hollywood-Schauspieler Norman Reedus (The Walking Dead), der mit nicht weniger als dem Neuaufbau der Zivilisation beauftragt wird. Die liegt nämlich in Trümmern, seitdem eine Katastrophe die Vereinigten Staaten in ein postapokalyptisches Ödland verwandelt hat. Unsichtbare Wesen aus einer Art Jenseits („The Beach“), die sogenannten BTs (beached things), suchen die wenigen Überlebenden heim, ein nicht weniger tödlicher Regen namens „Timefall“ lässt alles, was er trifft, rapide altern. Da würden sich wohl nur Bescheuerte an die frische Luft wagen – und wir sind einer davon. Denn um die USA wieder aufzubauen, muss Bridges allerlei Fracht zu allerlei Orten transportieren und so ein Netzwerk errichten. Dabei steht ihm ein sogenanntes „Bridge Baby“ zur Seite, ein frühgeborenes Kind, durch dessen Verbindung Sam die BTs frühzeitig orten kann, und das er deswegen permanent in einem großen Kanister durch die Gegend schleppt. Ach so, ja, Sam kann außerdem wiederauferstehen, wenn er das Zeitliche segnet, da er die Gabe hat, aus dem „Seam“, einer Art Welt zwischen Leben und Tod, zurückzukehren. Natürlich. Klingt alles extrem verwirrend? Ist es auch, willkommen in der neuesten Welt von Hideo Kojima, liebe PC-Spieler!

In Sachen Gameplay erwartet euch neben einigen Stealth-Passagen, ein wenig Herumfahrerei und diversen Third-Person-Shooter-Gefechten vor allem die auf Balance beruhende Auslieferei. Alle Pakete, die Sam ausliefern soll, sind nämlich tatsächlich vorhanden und nicht nur ein Listeneintrag im Menü. Ihr müsst also zusehen, wie ihr den Krempel (Medikamente, Waffen, Elektronik, Pizzen) sinnvoll verstaut, ohne dass ihr euren Charakter überladet oder seine Balance durcheinanderbringt. Nimmt die Ware zu viel Schaden, gilt eine Mission als gescheitert. Im Sommer dürfen dann auch PC-Spieler endlich Post austragen. ❑



Einen Großteil der Spielzeit verbringt ihr mit dem Austragen von Fracht, also will diese gut verstaut sein. Ansonsten nimmt sie Schaden oder beeinträchtigt euer Gleichgewicht.

Sams Schwester ist gleichzeitig die Präsidentin der Rest-USA. In den Cutscenes laufen sie ab und an einen Strand entlang. Joah …

SASCHA MEINT



„Ich hasse es und irgendwo liebe ich es auch.“

Mit Metal Gear Solid konnte ich nie so wirklich was anfangen, was ich aber schon dort zu würdigen wusste: Kojima ist ein positiv Verrückter. Wenn er eine Gameplay- oder Story-Idee hat, dann setzt er sie einfach um, egal wie dämlich sie auch ist. Dass er dann damit oft nicht den Massengeschmack trifft, ist ihm offensichtlich egal. Zieht man das in Betracht, ist Death Stranding vielleicht sein Magnum Opus oder sein ehrlichstes Werk, denn das ist so abgedreht, wirr und verschroben, dass man sich fast getrollt fühlen möchte. Eigentlich will ich es nicht spielen, dann aber wieder doch …

GENRE: Paketboten-Shooter | **HERSTELLER:** 505 Games | **ENTWICKLER:** Kojima Prod. | **TERMIN:** Sommer 2020

Doom: Eine Serie, die schon seit Jahren für mächtig Action, fette Wummen und krasse Monster steht. Da ist natürlich auch Doom Eternal keine Ausnahme.

Doom Eternal

Mit etwas Verzögerung kommt das neue Doom im März 2020 auf den Markt. Wie gewohnt mit vielen Monstern und Waffen.

Von: Johannes Gehrling

Eigentlich sollte das nächste Doom mit dem Namenszusatz Eternal ja mittlerweile schon erschienen sein. Der ursprüngliche Release-Termin lag im November 2019. Aber Pustekuchen, da wurde nix draus, die Veröffentlichung wurde auf den 20. März 2020 verschoben. Der Grund: Die Jungs und Mädels von id Software brauchen noch mehr Zeit, um das Spiel in angemessener Qualiät fertigzubekommen. Gut, die Zeit sollen sie selbstverständlich haben, wenn dann am Ende ein besseres Game herauskommt. Crunch ist ja in der Videospielbranche ein leidiges, allgegenwärtiges Thema und jede Entscheidung, die den Crunch bei einem Entwickler verhindert, daher zu begrüßen und absolut okay. Außerdem bekommen alle Vorbesteller als Entschädigung eine Version von Doom 64 umsonst, das ist ja auch nicht schlecht, oder? Technisch soll beim neuen Doom wieder einiges geboten werden, die id7-Engine des Entwicklers verspricht nette Grafik und das bisher gezeigte Spielmaterial unterstreicht diese Bestrebungen. Vermutlich dürfte sich das Game grafisch auf dem PC in ähnlichen Gefilden bewegen wie das Doom von 2016, also der direkte Vorgänger, vielleicht mit kleineren Detailverbesserungen. Spielerisch erwartet euch das gewohnt actionreiche und schnellebige Gameplay von Doom, das man seit dem Klassiker kennt, im letzten Teil aber durch Nahkampf-Finisher und andere kleine Modernisierungen aufgebessert wurde.. In bester Ego-Shooter-Manier ballert ihr euch also mit diversen mächtigen Wummen durch die Spielwelt und zerfetzt unzählige Dämonen. Bei den Gegnern trefft ihr gleichermaßen auf alte Bekannte wie auch neue Monster, die Spielwelt ist natürlich auch eine neue. Als Doom-Slayer kehrt ihr zurück auf die Erde, die von Dämonen überrannt wurde. Man kann also davon ausgehen, dass auch Doom Eternal nicht grundlegend etwas an der bekannten Doom-Formel ändert. Muss ja auch gar nicht sein, denn der Ableger von 2016 kam bei den meisten Fans ja bestens an. In einer immer komplizierteren echten Welt kann so eine eher stumpfe, aber actionreiche und spielerisch spaßige virtuelle Spielwelt ja ein willkommener Ausgleich sein. ❑

JOHANNES MEINT

„Doom Eternal setzt auf die altbewährte Formel."



Was soll man zu Doom Eternal eigentlich noch groß sagen? Auch auf das 2020er-Doom werden wohl wieder zwei Punkte ziemlich sicher zutreffen: Das Spiel wird ein actionlastiger Ballerspaß. Und die Qualität wird bestimmt auch in Ordnung gehen. Vor allem, da die Veröffentlichung ja genau aus diesem Grund um ein knappen halbes Jahr nach hinten geschoben wurde. Soll mir Recht sein, wenn Eternal dann genauso viel Freude am Chaos und Geballer bereitet wie das Doom von 2016. Schade, dass es für die Switch-Version noch kein konkretes Releasedatum gibt.

GENRE: Ego-Shooter | **HERSTELLER:** Bethesda | **ENTWICKLER:** id Software | **TERMIN:** 20. März 2020



In Doon Eternal kehrt ihr als Doom-Slayer zurück auf die von Dämonen überrante Erde. Da ist die Aufgabe ja naheliegend: Mit aller Macht alles niedermetzeln.



Spielerisch mögen die Doom-Spiele durchaus eher stumpf sein, Spaß machts aber trotzdem. In dieser Hinsicht verspricht auch Eternal die gewohnte Qualität.

Der Planet ArcCorp ist eigentlich eine einzige gigantische Stadt, die aber bisher nur zum kleinen Teil erkundbar ist.

Star Citizen

Wird Star Citizen jemals fertig? Für 2020 hat Chris Roberts zumindest einiges in petto, zum Beispiel umfangreiche Alpha-Patches und den Beta-Test zu Squadron 42.

Von: Christian Zamora

Star Citizen und sein Einzelspieler-Ableger Squadron 42 sind seit über acht Jahren bei Cloud Imperium Games (CIG) in der Entwicklung. Während die einen Fans einer baldigen Veröffentlichung entgegenfiebern, begrüßen andere längere Entwicklungszeiten, mit der Aussicht das bestmögliche Spielerlebnis zu erhalten.

Neben Dogfights im Arena Commander, dem noch spärlich bestückten Ego-Shooter Star Marine und Wettrennen im Murray Cup gibt es natürlich den Test zum persistenten Universum, dem späteren Herzstück von Star Citizen. Das besteht seit 2015 aus nur einem erkundbaren System von später geplanten 100, in dem die Entwickler verschiedene Techniken wie beispielsweise prozedurale Städte und Planeten sowie dynamische Quests zur Erkundung präsentieren. Man muss CIG zugutehalten, dass sie seit geraumer Zeit die Roadmaps, das heißt die öffentlich einsehbaren Entwicklungspläne, einhalten.

Bis zum zweiten Quartal 2020 sind zwei größere Patches angekündigt. Die führen unter anderem weitere Landungszonen auf Planeten, Questgeber, Raststätten im Weltraum, teils überarbeitete Schiffe und Waffen ein. Überraschend war die Ankündigung eines Gefängnisplaneten mit eigenen Missionen. Ab dem Zeitpunkt gibt es dann auch für Spieler mit zu nervösem Abzugsfinger Kopfgelder zu kassieren. Das Gruppenspiel wird ebenfalls um neue Funktionen, wie Befehle für und von dem Piloten und Gunner, erweitert. Zudem ist die Überarbeitung des Kampfsystems zu Fuß und im Weltall, der KI und Spawnraten von Schiffen und NPCs, der Schildsysteme, sowie der dynamischen Missionen und vieles mehr angekündigt.

Der Einzelspieler-Titel Squadron 42 war ursprünglich für November 2014 geplant. Mehrfach verschoben startet der Beta-Test nun im dritten Quartal 2020. Es handelt sich um die erste von drei Einzelspieler-Kampagnen, mit Star-Besetzung wie Mark Hamill, Gary Oldman und Gillian Anderson als virtuelle Charaktere. Der Ableger entsteht bisher ohne öffentliche Tests. Verfolgt man die Roadmaps beider Titel, kann man jedoch davon ausgehen, dass sie technisch voneinander profitieren, denn es gibt viele Parallelen beim Entwicklungsstand von Schiffen, NPCs, Waffen und anderen Elementen. ❑

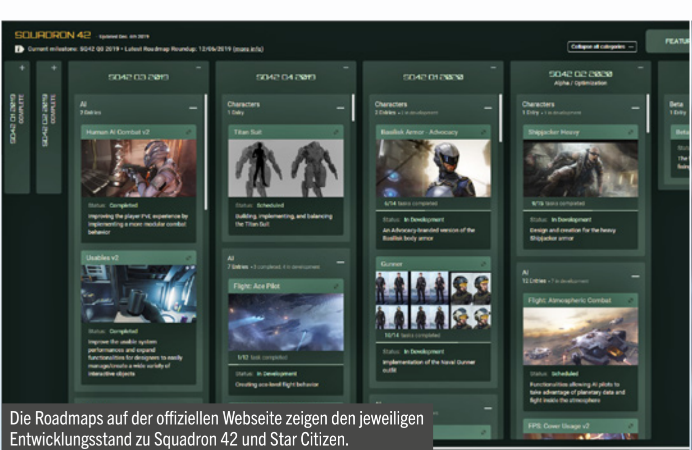
ZAM MEINT



„Bei jedem Patch sitze ich wieder in meinen Cockpits.“

Auch wenn die Veröffentlichung noch einige Monate dauert, freue ich mich bereits auf Squadron 42. Als Kickstarter verfolge ich Star Citizen seit der ersten Stunde und habe mittlerweile oft Phasen, in denen ich mir ein fertiges Spiel oder zumindest neue Systeme zum Erkunden wünsche. Ein positives Erlebnis ist aber auch die Community. Die beweist trotz zahlreicher kritischer Stimmen zum Spiel und zum Entwickler viel Geduld und Hingabe beim gefühlt längsten öffentlichen Alpha-Test der Spielgeschichte – mit zugegebenermaßen ungewissem Ausgang.

GENRE: Weltraumsimulation | **HERSTELLER:** CIG | **ENTWICKLER:** CIG | **TERMIN:** 2020



Die Roadmaps auf der offiziellen Webseite zeigen den jeweiligen Entwicklungsstand zu Squadron 42 und Star Citizen.



Neben zahlreichen anderen Stars ist Mark Hamill als Lt. Commander Steve „Old Man“ Colton in Squadron 42 vertreten.

KURZ UND KNAPP

Monster Hunter World: Iceborne



ACTION-ROLLENSPIEL | Die Jagdsaison für PC-Spieler beginnt erst Anfang Januar, während die Konsolenkollegen seit September die eisigen Weiten von Hoarfrost Reach durchstreifen. Dort warten auf hartgesottene Waidmänner viele neue Herausforderungen, Materialien und Mechaniken sowie eine ganz neue Basis mit dem klangvollen Namen Seliana. Das Ökosystem im ewigen Eis ist nicht minder beeindruckend als das der Gebiete aus dem Hauptspiel. Veteranen freuen (oder fürchten?) alte Bekannte wie den Tigrex, Nargacuga oder Zynogre, außerdem gibt es natürlich neue Kreaturen wie den gehörnten Banabaro oder den fischartigen Beotodus. Dazu kommen neue Varianten bekannter Monster wie der Viper Tobi-Kadachi oder Fulgur Anjanath. Nutzt die Zeit bis zum Release, um das Hauptspiel abzuschließen, denn das ist nötig, um Hoarfrost Reach zu besuchen. **Katharina Pache**

ENTWICKLER: Capcom | **HERSTELLER:** Capcom | **TERMIN:** 09. Januar 2020

Warcraft 3: Reforged



STRATEGIE | Warcraft 3: Reign of Chaos avancierte nach dem Release im Jahre 2002 zu einem der bis heute beliebtesten Echtzeitstrategiespiele. Mit Reforged arbeiten die Entwickler von Blizzard an einer grafisch komplett modernisierten Fassung des einstigen Hits. Die Kampagnen aus dem Hauptspiel und der Erweiterung Frozen Throne ergeben insgesamt 62 Missionen mit über 20 legendären Helden des Warcraft-Universums. Die Story wird in über vier Stunden überarbeiteter Videosequenzen erzählt. Die Macher versprechen für die Neuauflage eine verbesserte Spielbalance, moderne Multiplayer-Features, eine überarbeitete Benutzeroberfläche und natürlich eine Rückkehr des legendären Welteditiors, der wieder für zahllose von Spielern erstellte Spielmodi sorgen wird. Derzeit befindet sich das Strategiespiel in der Multiplayer-Beta. Der Release war zwar ursprünglich noch für Ende 2019 angepeilt. Wir erwarten eine vollständige Veröffentlichung derzeit daher für Anfang 2020. **Matthias Dammes**

ENTWICKLER: Blizzard Entertainment | **HERSTELLER:** Blizzard Activision | **TERMIN:** 2020

Ori and the Will of the Wisps



JUMP & RUN | Das erste Spiel der bald zweiteiligen Reihe Ori and the Blind Forest war bereits ein herausragendes Abenteuer und vereinte geschickt Metroidvania-Tugenden mit ebenso gut umgesetztem wie herausforderndem Jump&Run-Gameplay und einer einmaligen Atmosphäre. Achtung, hier herrscht akute Feuchte-Augen-Gefahr! All diese Qualitäten will auch die Fortsetzung bieten, aber überall noch einen draufsetzen. So wird das bis dato sehr rudimentäre Kampfsystem grundüberarbeitet und wir können nun auch Loot für bessere Ausrüstung sammeln. Zudem erwarten uns, anders als im abseits der Sammelgegenstände sehr linearen Vorgänger, nun vollwertige Nebenmissionen. Wir sind auch schon sehr gespannt, was für eine Geschichte das Team hinter dem Titel diesmal zu erzählen hat. Wir wissen bereits, dass uns die Geschehnisse hinaus aus dem Wald Nibel führen und wir die Herkunft unseres knuddeligen Helden erkunden werden. Ob es dem bildhübschen Abenteuer gelingen wird, ein weiteres Mal derart geschickt mit unseren Emotionen zu spielen? **Lukas Schmid**

ENTWICKLER: Moon Studios | **HERSTELLER:** Xbox Game Studios | **TERMIN:** 11. Februar 2020

Marvel's Avengers

HERSTELLER: Square Enix | **ENTWICKLER:** Crystal Dynamics | **TERMIN:** 15. Mai 2020

ACTION | Auf der Kinoleinwand werden die Avengers wohl auch noch auf Jahre hinweg zu sehen sein, der erste große Handlungsbogen fand mit Avengers: Endgame aber sein Finale. Während Iron Man, Captain America und der Rest der ersten Riege hier also quasi ihr Altenteil antreten, sind sie in Marvel's Avengers in Videospieleform noch sehr aktiv. Allerdings gibt's Stress, denn nach einer verheerenden Katastrophe gehen Tony Stark, Steve Rogers, Bruce Banner, Natasha Romanoff, Thor und Co. getrennte Wege. Es liegt an der jungen Kamala Khan alias Ms. Marvel, die Helden wieder zu vereinen und sie vereint gegen eine neue Bedrohung in die Schlacht zu führen. So viel zur Geschichte, spielerisch präsentiert sich die Kampagne des Abenteuers als prügelfreudige Actionorgie. Unsere Helden können wir im Rahmen von Fähigkeitenbäumen individualisieren und somit etwa zu besonders effektiven Nah- oder Fernkämpfern wandeln. Die Kampagneninhalte können ausschließlich alleine genossen werden und treiben die Handlung voran. Daneben gibt es aber noch die Warzone-Missionen für bis zu vier Koop-Partner. Diese Missionen bilden den Live-Service-Part des Spiels und sollen nach Angaben der Entwicker über Jahre hinweg durch neue Inhalte erweitert werden. Auch zusätzliche Helden sollen hier dazuzählen. Auch wenn das Gameplay noch etwas träge wirkt, hat das Superheldenabenteuer definitiv Potenzial. **Lukas Schmid**



Ms. Marvel, welche auch in den Filmen in der Zukunft einkehren wird, tritt bei den Videospiel-Avengers prominent und schlagkräftig in Erscheinung.

Vampire: Bloodlines 2

HERSTELLER: Paradox Interactive | **ENTWICKLER:** Hardsuit Labs | **TERMIN:** 2020



In den Kämpfen von Bloodlines 2 ist es immer wichtig zu berücksichtigen, dass euer Körper und eure Bewegungen eine Rolle bei euren Angriffen spielen.

ROLLENSPIEL | Gut Ding will Weile haben: Eigentlich hätte Vampire : The Masquerade – Bloodlines 2 bereits Anfang 2020 erscheinen sollen, doch die Entwickler bei Hardsuit Labs haben um mehr Zeit gebeten. Deshalb haben wir auch nichts Neues zum vielversprechenden Rollenspiel mit Vampir-Setting auf der PDXCON 2019, der Hausmesse des verantwortlichen Publishers Paradox Interactive, sehen können. Trotzdem sind wir guter Dinge, dass Bloodlines 2 zu den RPG-Hits des nächsten Jahres gehören wird. Der Grund: Statt dem Helden bei seiner Geschichte über die Schulter zu schauen, soll man sich in ihn hineinversetzen. Daher ist es auch kein Zufall, dass die Entwickler von Hardsuit Labs bei der aus dem Vorgänger bekannten Ego-Perspektive geblieben sind. Immersion wird aber in dem düsteren Rollenspiel auch sonst großgeschrieben. Storytechnisch ist Bloodlines 2 kein direktes Sequel zum ersten Teil, sondern erzählt seine ganz eigene Geschichte. Ihr erwacht als frisch gewandelter Vampir mit kaum ausgeprägten Kräften in einem mehr oder weniger großen Massaker, bei dem jede Menge Unschuldige in untote Blutsauger verwandelt wurden. Ihr sucht nach dem Grund, warum ihr zum Vampir gemacht wurdet, und taucht dabei langsam in die komplexe Welt der verschiedenen Vampir-Clans, deren Strukturen und das oberste Gesetz ein – niemals die namensgebende Maskerade zu verlieren. **Matti Sandqvist**

Watch Dogs: Legion

HERSTELLER: Ubisoft | **ENTWICKLER:** Ubisoft Toronto | **TERMIN:** 2020


Jeder NPC im Spiel soll von uns übernommen und der eigenen Hackergruppe angeschlossen werden können, auch Oma Gertrud hier.

ACTION | Und noch ein Opfer, das der Misserfolg von Ghost Recon: Breakpoint gefordert hat! Anstatt wie geplant Anfang März 2020 erscheint Watch Dogs: Legion nun erst irgendwann im Verlauf des Jahres 2020. Was sich die Entwickler mit dem Abenteuer vorgenommen haben, klingt aber so ambitioniert, dass ihm ein wenig zusätzliche Entwicklungszeit wohl definitiv nicht schaden dürfte. Anstatt wie in den beiden Vorgängern eine feste Figur zu steuern, übernehmen wir diesmal nämlich jeden beliebigen NPC, der die Spielwelt bevölkert. Bis zu 20 Mitglieder können sich unserer Hackervereinigung gleichzeitig anschließen und dann die virtuellen Straßen von London unsicher machen. Jede Figur verfügt nicht nur über ihr eigenes Aussehen und eine individuelle Stimme, sondern auch über unterschiedliche Stärken und Schwächen, die durch verschiedene Parameter abgebildet werden. Eine Rentnerin, so rüstig sie auch sein mag, ist eben nicht so schnell und kräftig wie ein junger Mann. Unser Ziel ist es, wahlweise mit Waffengewalt oder idealerweise ungesehen und mittels Einsatz unserer diversen Tech-Gadgets wie Drohnen und Hackingtools unterschiedlichste Missionen zu erledigen. London wird nämlich von einer bösen Organisation beherrscht und es liegt an unserer Untergrundbewegung, dem semidiktatorischen Treiben Einhalt zu gebieten. Wir sind schon gespannt auf das ambitionierte Projekt! **Lukas Schmid**

Die Siedler

HERSTELLER: Ubisoft | **ENTWICKLER:** Ubisoft | **TERMIN:** 2020

AUFBAUSTRATEGIE | Nach sieben Teilen und einigen gameplaytechnischen Verirrungen in den letzten Jahren sollen die altehrwürdigen Siedler in diesem Jahr zu ihren Wurzeln zurückkehren. Für diesen Anspruch des Reboots steht unter anderem niemand Geringeres als der Siedler-Erfinder Volker Wertich, der erstmals seit dem dritten Teil der Reihe wieder die kreative Leitung übernommen hat. Als Erfinder der Wuseligkeit steht für die Macher der Siedler natürlich auch dieser Aspekt wieder ganz oben auf der Agenda. Dazu gehört unter anderem der enorme Detailreichtum, mit dem die Spielwelt in der schicken Snowdrop-Engine dargestellt wird. Jede Aktion der Siedler, jeder Arbeitsvorgang wird animiert in der Spielwelt dargestellt. Nichts passiert einfach auf magische Weise. Für den Spieler geht es in erste Linie wieder darum, funktionierende Warenketten aufzubauen, um sein Reich mit allem Nötigen zu versorgen. Im Konkurrenzkampf mit anderen Spielern oder KI-Gegnern kommt es dabei nicht nur auf militärische Stärke an. Die Entwickler spendieren den neuen Siedlern auch friedliche Wege, mit Gegnern fertig zu werden. Dazu gehört der Pfad des Ruhmes, bei dem es darum geht, erfolgreiche Gladiatoren auszubilden, in Arenen gegen Kämpfer des Feindes anzutreten und dadurch den eigenen Ruhm zu mehren, auf dass die Siedler des Gegners schließlich die Seiten wechseln. Wir sind gespannt, wie gut das funktioniert. **Matthias Dammes**


Eine mittelalterliche Siedlung voll von wuseligen Bewohnern, die ihren Beschäftigungen nachgehen. Das ist Die Siedler.

KURZ UND KNAPP

Trials of Mana



ROLLENSPIEL | Mit dem Remake von Secret of Mana bekleckerte sich Square Enix vor einiger Zeit nicht gerade mit Ruhm. Die Grafik kam bei vielen Spielern nicht gut an und technische Unzulänglichkeiten ließen den Klassiker nicht in dem Remake-Licht erscheinen, welches er verdient hätte. Trials of Mana verspricht, nicht dieselben Fehler zu machen, und bietet eine grafisch wesentlich aufwendigere Generalüberholung. Alles wird in 3D berechnet, Zwischensequenzen sind voll vertont, das in Echtzeit ablaufende Kampfsystem wurde modernisiert und die Handlung und das Gameplay an allen Ecken und Enden erweitert. Das klingt ja schon einmal vielversprechend! Die Qualitäten des Originals sind aber freilich nach wie vor mit an Bord. So können wir uns wie damals auf einen Tag-und-Nacht-Wechsel, sechs sehr unterschiedliche Gruppenmitglieder und Entscheidungen freuen, die den Verlauf der Geschichte nachhaltig beeinflussen. Letztere bietet übrigens den typischen Held-rettet-die-Welt-Schmonzes, will aber dafür durch eine tolle Atmosphäre überzeugen. **Lukas Schmid**

ENTWICKLER: Square Enix | **HERSTELLER:** Square Enix | **TERMIN:** 24. April 2020

Dying Light 2



ACTION-ADVENTURE | Herumfliegende Gliedmaßen und ganz viel spritzendes Blut – das alles soll auch in der deutschen Version zu finden sein, da man nun noch enger mit der USK zusammenarbeite, so versichert Techland. Wir sind da noch nicht so sicher, ob das klappt, denn schließlich wurde der erste Teil der Zombie-Hatz hierzulande indiziert. Sollte Dying Light 2 in Deutschland nicht offiziell im Handel erhältlich sein, wäre das jedenfalls ziemlich schade, denn das Spiel macht einen äußerst vielversprechenden Eindruck. Das Parkour-Feature wurde ausgebaut, die Spielwelt wirkt abwechslungsreicher und es soll so viele Verzweigungen in der Story geben, dass sich ein erneutes Durchspielen lohnen soll. Verzichtet man zum Beispiel darauf, einer verdurstenden Gruppe zu helfen, stirbt diese elendig. Zerstört man jedoch den Damm einer anderen Fraktion, um an deren Wasser zu kommen, befreit man so eine neue Art von Untoten. **Christian Dörre**

ENTWICKLER: Techland | **HERSTELLER:** Koch Media | **TERMIN:** 2020

Halo Infinite

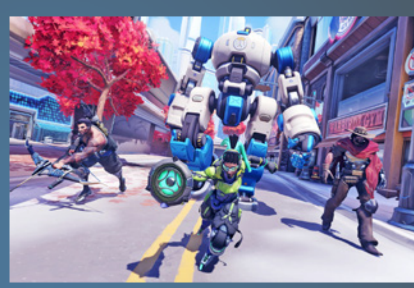


EGO-SHOOTER | Wie es mit den Abenteuern von Master Chief genau weitergeht, lässt sich zum aktuellen Zeitpunkt schwer sagen. Dass es auf jeden Fall eine Fortsetzung gibt, steht aber längst fest. Microsoft kündigte Halo Infinite auf der E3 2018 an und ein Jahr später zeigte man in Los Angeles einen recht langen Trailer, der wohl die ersten Spielminuten zeigt. Darin zu sehen: Die Ringwelt Halo ist zu einem guten Teil zerstört worden und der Master Chief macht sich auf, um mithilfe der KI Cortona den künstlichen Planeten zu retten. Grafisch dürfte Infinite bombastisch werden, denn es wird zu den Launch-Titeln von Microsofts nächster Konsolengeneration gehören. Welche spielerischen Neuerungen uns erwarten, dazu hat sich das zuständige Entwicklerstudio 343 Industries nicht geäußert. Wir rechnen aber damit, dass die Fortsetzung der Reihe treu bleiben wird und somit wieder fantastische Ballereien und rasante Fahrten mit den Warthog-Jeeps an Bord hat. Zudem gehen wir ein wenig davon aus, dass die Geschichte mal wieder grandios inszeniert, aber ebenso verwirrend sein wird. Der Release von Halo: Infinite ist für den Herbst angepeilt. **Matti Sandqvist**

ENTWICKLER: 343 Industries | **HERSTELLER:** Microsoft | **TERMIN:** 3. Quartal 2020

KURZ UND KNAPP

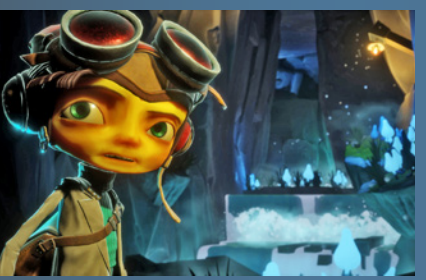
Overwatch 2



EGO-SHOOTER | Seit der Blizzcon wissen wir: Der Helden-Shooter Overwatch bekommt eine Fortsetzung spendiert. Die bringt neben einer nagelneuen Engine natürlich auch noch eine Handvoll neuer Features mit sich, etwa Vier-Spieler-Koop-Missionen. Diese sind wiederholbar und kommen mit leichten Rogue-like-Elementen, zum Beispiel Upgrades nur für die jeweilige Mission. Passend dazu gibt es ein Level-System für eure Helden und mehr Story-Häppchen für die Fans der mittlerweile doch recht umfangreichen Lore. Und natürlich gibt es auch neue Helden, Skins, Maps und Modi. Schöne Sache: Wer sich den zweiten Teil nicht zulegen will, kann als Besitzer des ersten trotzdem mit den neuen Helden auf den neuen Maps spielen – auch mit den/gegen die Käufer der Fortsetzung. Äußerst fair. Ob Overwatch 2 nun tatsächlich bereits 2020 erscheint, steht noch nicht fest. Aber wir sind ja grundsätzlich optimistisch. **Sascha Lohmüller**

ENTWICKLER: Activision Blizzard | **HERSTELLER:** Activision Blizzard | **TERMIN:** 2020

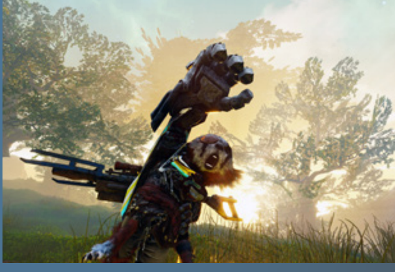
Psychonauts 2



JUMP & RUN | Nein, uns ist bei den Infos zum Spiel kein Fehler unterlaufen, Psychonauts 2 wird wirklich von den Xbox Game Studios veröffentlicht. 2019 ließ Microsoft nämlich aufhorchen, als man verkündete, dass das Entwicklerstudio Double Fine rund um das Branchenurgestein Tim Schafer ab sofort Teil der Xbox-Studios-Familie würde. Hoffen wir, dass durch das dadurch höhere Budget ein noch besseres Spiel herausspringt! Das Abenteuer setzt einige Zeit nach dem Erstling sowie dem VR-Spin-off Psychonauts in the Rhombus of Ruin an und steckt uns erneut in die Schuhe von Protagonist Raz, einem telekinetisch begabten Jüngling. Nach seinen bisherigen Heldentaten ist er nun offiziell Mitglied der Geheimorganisation der Psychonauten und dringt in allerlei Gehirne meist ziemlich durchgeknallter Figuren ein, um dort für Ordnung zu sorgen. Das macht er im Rahmen zahlreicher Hüpfpassagen, angereichert durch Ausflüge ins Adventure-Genre und hoffentlich garniert mit dem genialen Humor, der die Serie auszeichnet. **Lukas Schmid**

ENTWICKLER: Double Fine | **HERSTELLER:** Xbox Game Studios | **TERMIN:** 2020

Biomutant



ACTION-ROLLENSPIEL | Der eigentliche Release-Termin von Biomutant ist zwar auf Steam weiterhin mit „Anfang 2020" angegeben, wir rechnen aber nicht unbedingt mit einem so baldigen Release im nächsten Jahr. Wovon wir allerdings ausgehen, ist, dass das Spiel des schwedischen Entwicklerstudios Experiment 101 richtig Laune machen wird. Grob könnte man Biomutant als eine Mischung aus Ratchet & Clank und Devil May Cry beschreiben, jedoch mit ein paar Löffeln Rollenspiel und einer Prise Wahnsinn. In einer postapokalyptischen Welt schlüpfen wir in die Rolle eines mutierten Waschbären, den wir selbst kreieren dürfen. Mit ihm erkunden wir eine herrlich abwechslungsreiche Open World und bestreiten neben normalen Kämpfen auch herausfordernde Duelle gegen Bosse. Vor allem die cool designten Monster sind für uns Grund genug, dass wir uns so richtig auf Biomutant freuen. Da wir nun schon seit mehreren Jahren von Biomutant begeistert sind, darf das Spiel gerne auch erst im Sommer erscheinen, aber bitte nicht später! **Matti Sandqvist**

ENTWICKLER: Experiment 101 | **HERSTELLER:** THQ Nordic | **TERMIN:** 2020

Age of Empires 4

HERSTELLER: Microsoft | **ENTWICKLER:** Relic Entertainment | **TERMIN:** 2020

STRATGIE | Lange war es um die bereits auf der Gamescom 2017 angekündigte Fortsetzung der legendären Echtzeitstrategiereihe ruhig gewesen. Auch auf der E3 und Gamescom 2019 war von dem Titel nichts zu sehen. Aber kurz vor Ende des Jahres haben sich die Entwickler von Relic Entertainment endlich wieder zu Wort gemeldet. Mit einem neuen Trailer stellten die Macher erstmals echte Szenen aus dem Spiel vor. Dadurch ist jetzt auch klar: Age of Empires 4 geht zurück ins Mittelalter. In dieser vielseitigen Epoche soll der Spieler erneut diverse Völker in die Schlacht führen. Die Zahl der Zivilisationen soll aber kleiner ausfallen als zum Beispiel in Age of Empires 2. Dafür wollen sich die Entwickler auf stärker herausgearbeitete spielerische Unterschiede konzentrieren. Bekannt ist bisher, dass Engländer und Mongolen auf jeden Fall sicher dabei sind. So richtig offen wollten die Entwickler trotz der Rückkehr an die Öffentlichkeit über viele Themen noch nicht sprechen. So wissen wir, dass es natürlich auch einen Kampagnen-Modus geben wird, der aber angeblich etwas Neuartiges sein soll. Was genau wir darunter zu verstehen haben, bleibt vorerst ein Rätsel. Das Spiel soll aber Neulingen im Genre den Einstieg erleichtern. Verschwiegen geben sich Microsoft und Relic nach wie vor auch beim Releasezeitraum des Spiels. Wir hoffen aber, dass es 2020 endlich so weit ist. **Matthias Dammes**



Eine mittelalterliche Festung zu bauen wird in Age of Empires 4 wieder ein zentrales Spielelement sein.

System Shock

HERSTELLER: Nightdive Studios | **ENTWICKLER:** Nightdive Studios | **TERMIN:** 2020



26 Jahre nach dem Release des Originals erscheint 2020 nun endlich das Reboot von System Shock, sollte es nicht noch mal verschoben werden.

EGO-SHOOTER | Capcom hat es im vergangenen Jahr vorgemacht: Mit dem Remake von Resident Evil 2 lieferte der japanische Entwickler ein Musterbeispiel dafür ab, wie man einem betagten Spiel wieder neuen Glanz verleiht. 2020 sind nun die Verantwortlichen von Nightdive Studios an der Reihe, mit ihrem Reboot von System Shock nachzuziehen. Zeit, um das bestmögliche Ergebnis herauszuholen, hatten sie ja eigentlich mehr als genug. Schließlich wurde die Neuauflage des Ego-Shooter-Klassikers aus dem Jahre 1994 bereits 2015 angekündigt und dank tatkräftiger Kickstarter-Unterstützung der Fans mit über einer Million Dollar finanziert. Statt eines vorzeigbaren Endprodukts gab es für die zahlreichen Supporter bisher allerdings nur negative Nachrichten: Erst wurde der Release von 2017 auf 2018 verschoben, dann kam die Entwicklung sogar komplett zum Erliegen. Dank eines neu zusammengestellten Teams soll es in den kommenden Monaten jetzt aber endlich so weit sein. Dann dürft ihr euch erneut durch die futuristische Raumstation Citadel schlagen, mit der größenwahnsinnigen Bord-KI SHODAN messen und Stück für Stück herausfinden, was denn eigentlich mit der Besatzung passiert ist. Spannend wird dabei nicht nur sein, ob Gameplay und Optik auch noch heute zu bestehen wissen, sondern auch wie sich die Mitarbeit von Fallout-Schöpfer Chris Avellone auswirken wird. Wir sind definitv gespannt. **David Benke**

Wasteland 3

HERSTELLER: Microsoft | **ENTWICKLER:** inXile Entertainment | **TERMIN:** 19. Mai 2020


Wasteland 3 sollte eigentlich im Winter 2019 erscheinen. Die Verschiebung auf 2020 wird hoffentlich für die Qualität sorgen, die beim Vorgänger fehlte.

ROLLENSPIEL | Wasteland 2 war sicher vieles, ein perfektes Spiel definitiv nicht. Meine persönliche Überraschung des Jahres 2014 war in seiner Release-Fassung ein, Pardon, hässliches Oldschool-RPG für Frustresistente. Die aufpolierte und als Director's Cut veröffentlichte Neuauflage vier Jahre später entfernte immerhin die schlimmsten Bugs und Lokalisationsfehler. Richtig „rund" fühlte sich Wasteland 2 aber zu keinem Zeitpunkt an, was mich trotzdem nicht davon abhielt, viele, viele Stunden mit einer aus ehemaligen Kindersoldaten und Bomben legenden Alkoholikern zusammengesetzten Truppe das Ödland zu erkunden. Denn trotz all seiner Fehler war Wasteland 2 für mich ein gutes Spiel, das gekonnt vermochte, verrückte Geschichten in einer verrückten Endzeitwelt zu erzählen. Für die Fortsetzung haben die Entwickler von InXile versprochen, den Spirit und die Atmosphäre von Teil 2 beizubehalten, alle anderen Kritikpunkte jedoch fokussiert anzugehen. Optisch macht Teil 3 bereits jetzt eine bessere Figur. In den taktischen Gefechten bleibt alles wie gehabt: Ihr steuert eine Gruppe von vier Charakteren, die sich bis zum ersten Feindkontakt in Echtzeit bewegen. Sobald der erste Schuss fällt oder ein Gegner die Truppe erspäht, wechselt Wasteland 3 zu einem rundenbasierten Kampfsystem. Für Lesefaule gibt es ebenfalls gute Nachrichten: Wichtige Dialoge sind vollvertont.

Maria Beyer-Fistrich

Desperados 3

HERSTELLER: THQ Nordic | **ENTWICKLER:** Mimimi Games | **TERMIN:** 2020

TAKTIK | Eigentlich sollte Desperados 3 ja noch in diesem Jahr erscheinen – glaubt man der offiziellen Steam-Seite ist das sogar immer noch so. Im November allerdings gab der Publisher THQ Nordic bekannt, dass sich der Release auf das Geschäftsjahr 2020 verschiebt – das geht von April 2020 bis März 2021. Im besten Fall müssen wir uns also noch vier Monate gedulden, im schlimmsten Fall eineinviertel Jahre. So oder so: Die Warterei könnte sich durchaus lohnen, denn dass der Entwickler Mimimi Games Taktik kann, bewies er ja vor rund drei Jahren mit dem großartigen Shadow Tactics: Blades of the Shogun, das eh schon in die gleiche Kerbe wie Desperados schlug. Auch Teil 3 der Reihe versetzt euch in der Rolle des Kopfgeldjägers John Cooper in den Wilden Westen und führt euch dabei einmal quer durch die USA und Teile von Mexiko. Begleitet werdet ihr dabei erneut von einer Gruppe unterschiedlicher Charaktere, einige bekannt, andere neu. Wieder mit an Bord sind beispielsweise Arthur McCoy oder Kate O' Hara, neu unter anderem der Trapper Hector. In den Missionen müsst ihr die unterschiedlichen Skills der Charaktere nutzen, um die Aufträge zu erfüllen. Cooper etwa kann mit seinem Messer lautlos und mit seinen Revolvern gruppenweise killen, Hector hantiert mit Axt und Bärenfalle eher im Nahkampf, McCoy setzt auf Fallen und Gifte. Egal wie ihr vorgeht, eins dürfte klar sein: Es wird knackig schwer – gut so! **Sascha Lohmüller**


Wie von der Reihe oder auch Shadow Tactics gewohnt, müsst ihr jederzeit auf die Sichtlinien eurer Feinde achten. Mit einer Übermacht könnt ihr es nämlich nicht aufnehmen.

KURZ UND KNAPP

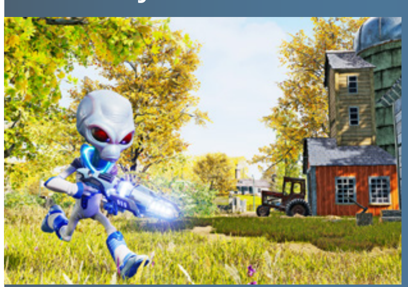
A Total War Saga: Troy



STRATEGIE | Erst dieses Jahr hat Creative Assembly mit Total War: Three Kingdoms ein hervorragendes und zugleich riesiges Strategiespiel abgeliefert. Nun arbeitet ein frisch gegründetes Studio in Bulgarien an dem nächsten Teil der Saga-Ablegerreihe. Troy versetzt uns in das vorantike Griechenland, in dem wir uns entweder auf die Seite des Königs Agamemnon gegen Troja stellen oder die Stadt mit Hektors Truppen zu halten versuchen. Das Spiel ist durch Homers Ilias inspiriert und entsprechend werden wir – ähnlich wie in Three Kingdoms – auf historisch nicht ganz korrekte Helden wie Achilles oder Patroklos treffen, die ganze Armeen im Alleingang bezwingen können. Insgesamt stehen uns acht der Haudegen zur Auswahl, die allesamt über eigene Boni, aber auch Mali verfügen. Achilles fordert zum Beispiel viel von seinen Truppen, was zwar für eine gute Ausbildung sorgt, jedoch mitunter auch zu Revolten führen kann. Einen Erscheinungstermin bleibt Creative Assembly noch schuldig. Wir rechnen aber mit dem nächsten Jahr. **Matti Sandqvist**

ENTWICKLER: Creative Assembly Sofia | **HERSTELLER:** Sega | **TERMIN:** 2020

Destroy All Humans



ACTION | Hach, Alien-Invasionen und Videospiele haben eine rosige Vergangenheit. Doch anders als in beliebten Spielereihen wie Halo oder Resistance schlüpfen wir bei dem Kultspiel Destroy All Humans aus dem Jahr 2005 nicht in die Rolle des Helden und Beschützers der Erde, sondern in die der Invasoren selbst! Der Alien Crypto wird auf die Erde geschickt, um die in Menschen verankerte Furon-DNA zu finden, die sein Volk vor dem Aussterben bewahren soll. An der Handlung ändert der Entwickler Black Forest wenig bis kaum etwas, fügt aber die ein oder andere neue Mission, eine runderneuerte Grafik und neue Spielinhalte hinzu. Destroy All Humans ist somit ein waschechtes Remake! Das schwarzhumorige Action-Adventure setzt glücklicherweise auf die originale Vertonung und fängt so wundervoll das ikonische Gefühl des PS2-Titels ein. Die endgültige Auslöschung der menschlichen Rasse beginnt 2020 für PC, PS4 und Xbox One. **Maci Naem Cheema**

ENTWICKLER: Black Forest Games | **HERSTELLER:** THQ Nordic | **TERMIN:** 2020

Crusader Kings 3



STRATEGIE | Getreu dem Motto „Noch größer und noch detaillierter" führt Paradox Interactive seine historische 4X-Strategiereihe fort. Im dritten Teil können wir wieder den Verlauf der Geschichte durch geschickte Heiratspolitik beeinflussen. Unter anderem ist neu, dass wir nun gewisse Merkmale an unsere Nachkommen weitergeben und so etwa die berühmt-berüchtigte Habsburger Unterlippe das Porträt unserer Nachkommen schmückt. Dieses Mal reicht die Weltkarte gar von Spanien nach Indien und enthält sogar Grafschaften – dem Siegeszug einer kleinen Provinzfürstenfamilie steht also theoretisch nichts im Weg. Wir konnten die ersten bewegten Bilder von Crusader Kings 3 bereits auf der PDXCON 2019 in Berlin sehen und sind seitdem auch von der Grafik des Spiels überzeugt. Nun wüssten wir nur allzu gerne, wann es erscheint. Bisher haben die Entwickler lediglich das Jahr 2020 als Release-Zeitraum angegeben. **Matti Sandqvist**

ENTWICKLER: Paradox Development Studios | **HERSTELLER:** Paradox Interactive | **TERMIN:** 2020

Half-Life: Alyx

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Valve
Hersteller: Valve
Termin: 2020

Das Unmögliche ist passiert und die legendäre Shooterserie kehrt mit einem völlig neuen Ableger zurück – in VR! Wir werfen einen ersten Blick auf den Titel.

Von: Lukas Schmid

Jetzt ist es also zwölf Jahre nach dem letzten Spiel doch noch passiert: Half-Life confirmed! Zwar nicht Half-Life 3, sondern das SteamVR-exklusive Half-Life: Alyx, aber eine ziemliche Sensation ist die Ankündigung dennoch. Und wenn man dem ersten Trailer sowie den Infos der Entwickler glauben kann, so soll der Virtual-Reality-Shooter den legendären Teilen der Hauptreihe auch durchaus ebenbürtig sein. In unserer Vorschau fassen wir zusammen, was ihr zum aktuellen Zeitpunkt über Half-Life: Alyx wissen müsst! Der vielleicht interessanteste Aspekt: die Geschichte. Half-Life war schon immer sehr vage, was Erklärungen zu den mysteriösen Geschehnissen in der von einer diktatorischen Alienrasse beherrschten dystopischen Spielwelt angeht. Während Alyx wohl helfen wird, einige Fragen zu den Zusammenhängen zu erklären, werden wir nicht erfahren, was mit Gordon Freeman und Co. nach dem Cliffhanger-Ende von Half-Life 2: Episode 2 geschieht. Bei Half-Life: Alyx handelt es sich nämlich um ein Prequel zu Teil 2, in dem wir wenig überraschend in die Rolle der titelgebenden Alyx Vance schlüpfen. In Half-Life 2 stand sie uns als sympathische und glaubwürdige NPC-Begleiterin zur Seite, nun darf sie selbst ihre Heldenqualifikation beweisen. Nebeneffekt: Erstmals werden wir ein Half-Life spielen, in dem die Spielfigur über eine Stimme verfügt! Gemeinsam mit ihrem Vater Eli Vance macht sie es sich zur Aufgabe, in der Zeit zwischen Half-Life 1 und Half-Life 2 eine Widerstandsbewegung gegen die Übermacht der mörderischen Combine aufzubauen. Daneben trifft sie auf alte Bekannte, aber auch auf neue Mitstreiter. So ist im ersten Trailer ein Mann zu sehen, von dem wir bisher nur wissen, dass der Schauspieler Rhys Darby ihm die Stimme leiht.

Half-Life: The Pre-Sequel!

Durch diese bisher unerforschte Zeitepoche der Half-Life-Saga bekommen wir Dinge zu Gesicht, die wir so noch nie gesehen haben. Bei unserem ersten Blick auf City 17, einem der Dreh- und Angelpunkte von Half-Life 2 und den beiden nachfolgenden Episoden, nehmen wir etwa eine erst im Bau befindliche Zitadelle wahr. Wir erinnern uns: Dort hat die korrupte Regierung ihren Sitz und auf ihrem Dach kommt es zum dramatischen Finale von Half-Life 2. Ebenso sehen wir aber Prototypen bekannter Feinde. Die Combine, also die maskierten Standardwidersacher aus Teil 2 und


Die ikonische Stadt City 17, welche das erste Mal in Half-Life 2 zu sehen war, wird offenbar auch in Alyx wieder eine wichtige Rolle spielen. Wir freuen uns auf die Rückkehr!


Neben alten Bekannten werden wir auch auf neue Gesichter treffen. Wer dieser gute Mann ist, wissen wir noch nicht, er ist aber sehr prominent platziert im Trailer zu sehen.

Auf diese Handschuhe wäre das Eiskalte Händchen aus der Addams Family bestimmt neidisch! Mit den Grabbity Gloves können wir Dinge heranziehen und wegschleudern.

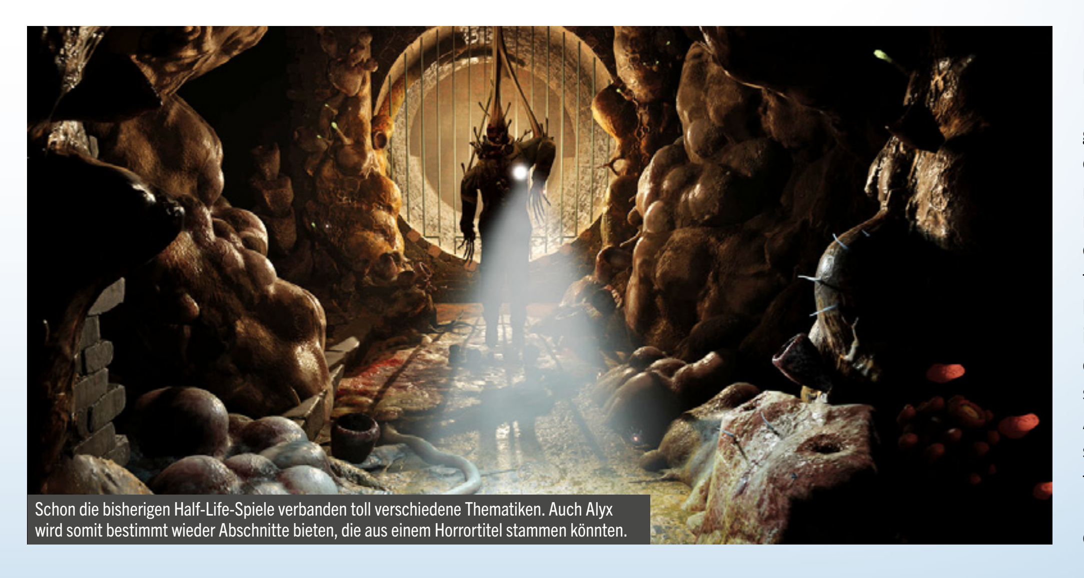
den beiden Episoden, tragen noch leicht andere Uniformen. Ebenso treffen wir auf eine Art frühe Version der Strider, der brandgefährlichen Metallkolosse, die uns vor allem in Episode 2 gehörig einheizten. Daneben erhaschen wir aber auch einen Blick auf das altbekannte Strider-Design und natürlich auch auf die ikonischen Headcrabs. In VR dürften die Auseinandersetzungen mit ihnen noch einmal an Intensivität gewinnen!

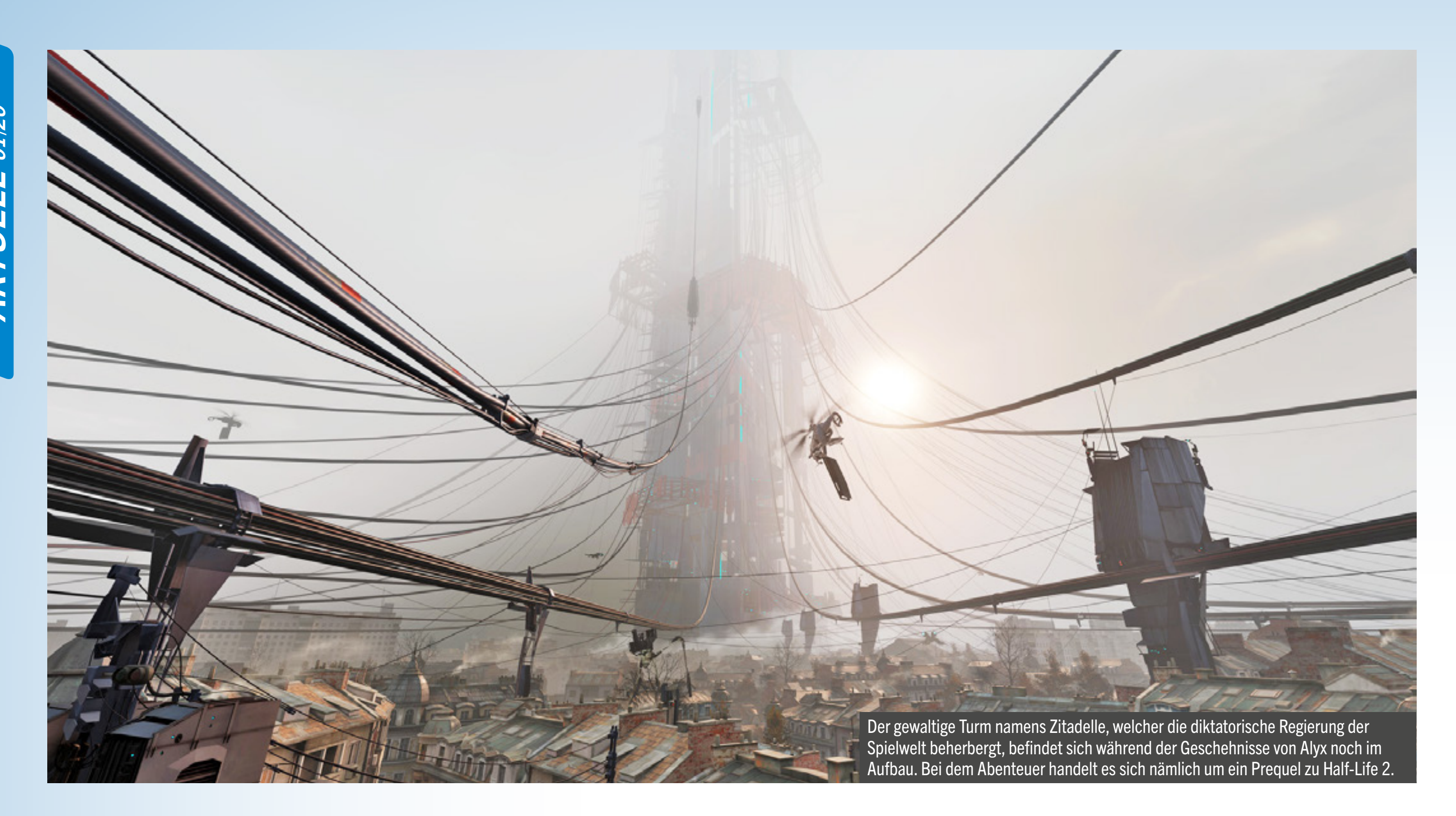
Half-Reality

Generell wird voll auf VR gesetzt, so sehr, dass laut Entwickler Valve eine Standardversion gar nicht möglich wäre. Ob das stimmt oder nicht, wird sich zeigen, Valve will mit Alyx auf jeden Fall die schon lange überfällige „Killer Application" für VR schaffen. Die sich automatisch ergebende stärkere Immersion durch VR ist da erst der Anfang. Zusätzlich soll sich Half-Life: Alyx natürlicher anfühlen als alle VR-Spiele zuvor. Wir rennen durch die Gegend, suchen hinter Gegenständen Schutz, lugen um Ecken und interagieren dank Bewegungscontrollern weitestgehend dynamisch mit unserer Umwelt. Unmengen an Objekten sollen interaktiv sein, um die Welt real erscheinen zu lassen. Zudem ist diese Interaktivität für das wichtigste neue Gameplay-Feature des Spiels vonnöten. Da die Gravity Gun aus Half-Life 2 zum Zeitpunkt der Geschichte noch nicht erfunden ist, gibt's stattdessen die Grabbity Gloves! Im Grunde haben sie dieselbe Funktion wie die Gun: Sachen heranziehen und auch wieder wegschleudern, was etwa im Falle eines Kettensägenblattes bei Feinden für ordentlich Kopfweh sorgen kann. Die Grabbity Gloves sind aber noch deutlich potenter als die Gravity Gun. Die hübschen Handschuhe ziehen wir uns schließlich einfach über und können dann noch zusätzlich normale Waffen in unsere Grabscher nehmen. Mehr noch, können wir mit ihnen in der Ferne liegende Wummen auch einfach zu uns heranziehen und dann fröhlich drauflosballern. Kein „entweder – oder" mehr, stattdessen „sowohl als auch"! Und zusätzlich verraten diverse Anzeigen auf den Gloves unsere Lebensenergie, unseren Schildwert und, wenn sobald wir eine Knarre in Händen halten, auch unseren Munitionsvorrat.

Guck Mami, ohne Arme!

Womit man sich anfreunden muss: mit dem Schwebende-Hände-Syndrom. Bisher hat es noch kein VR-Spiel überzeugend geschafft, eine Ego-Ansicht umzusetzen, in der wir über die im Alltag doch relativ essenziellen Arme verfügen. Half-Life: Alyx versucht diesen Umstand nicht zu kaschieren. Unsere Patschehändchen respektive unsere Handschuhe fliegen frei durch den Raum, damit es nicht zu unnatürlichen Armverrenkungen kommt. Das läuft der ansonsten so teuer gehegten Immersion zwar diametral entgegen, ist aber wohl ein Kompromiss, den die Entwickler eingehen müssen. Abseits des VR-Faktors, der das Spielgefühl natürlich drastisch beeinflusst, soll Alyx auf Bekanntes und Bewährtes setzen. Wie in den Vorgängern erwartet uns also eine Mischung aus Erkundung, Rätseln, viele davon physikbasiert, und Auseinandersetzungen. Überhaupt soll sich der Titel sehr ähnlich anfühlen wie die anderen Half-Lifes. Dezidiert sagen die Macher, dass der Titel eben kein Spin-off sein soll,


Schon die bisherigen Half-Life-Spiele verbanden toll verschiedene Thematiken. Auch Alyx wird somit bestimmt wieder Abschnitte bieten, die aus einem Horrortitel stammen könnten.


Der gewaltige Turm namens Zitadelle, welcher die diktatorische Regierung der Spielwelt beherbergt, befindet sich während der Geschehnisse von Alyx noch im Aufbau. Bei dem Abenteuer handelt es sich nämlich um ein Prequel zu Half-Life 2.

sondern ein integraler Bestandteil der Seriensaga. Das soll sich auch in der Spielzeit widerspiegeln, die mit knapp 13 bis 15 Stunden in etwa auf dem Niveau von Half-Life 2 liegen soll. Damit sich das Spektakel frisch anfühlt, sind neben alten Hasen übrigens auch viele Neueinsteiger beim Entwicklerteam mit an Bord, darunter unter anderem auch einige der kreativen Köpfe hinter dem Adventure Firewatch. Da dieses von seiner starken Erzählung lebte und der ursprüngliche Half-Life-Schreiber nicht mehr bei Valve arbeitet, dürfte das eine sinnvolle Personalentscheidung sein.

Brillenwahl-Qual

Bleibt natürlich die Frage: Was ist notwendig, um Half-Life: Alyx zu spielen? Nun, auf jeden Fall ein relativ starker PC. Die empfohlenen Systemvoraussetzungen sind noch nicht bekannt. Dafür aber die Mindest-Specs. Notwendig sind Windows 10 als OS, als Prozessor ein Core i5-7500 oder ein Ryzen 5 1600, 12 Gigabyte RAM Arbeitsspeicher und als Grafikkarte eine GTX 1060 oder eine RX 580 mit 6 Gigabyte RAM. Bezüglich der VR-Brillen-Wahl muss man sich hingegen keine Gedanken machen. Alle VR-Brillen, die sich mit einem PC verbinden lassen, werden unterstützt, auch wenn Valve natürlich sagt, dass das hauseigene Valve Index das beste Spielerlebnis liefern würde. Grundvoraussetzung ist lediglich ein Steam-Account. Wer auf Steam Index setzt, bekommt Half-Life: Alyx übrigens kostenlos. Alle anderen VR-Besitzer müssen hingegen 50 Euro zahlen. Spannend: Half-Life: Alyx wird auf den offiziellen Nachfolger der inzwischen fast schon antiken und im Laufe der Jahre immer wieder stark überarbeiteten Source Engine setzen. Dank Source 2 soll das Spiel schöner sein als es mit dem Original-Source jemals hätte sein können. Dem ersten Eindruck nach gelingt dieses Unterfangen, denn der Trailer verspricht eine ziemlich beeindruckende Technik! Gleichzeitig mit dem Launch des Spiels wird Valve übrigens auch die Source-2-Tools zum Bauen von eigenen Levels an den Start bringen und somit die Erstellung von Mods ermöglichen. Man hofft wohl, dass sich rund um Half-Life: Alyx eine ähnlich engagierte Modding-Szene bildet, wie es bei den Vorgängern der Fall ist. Lange warten müssen wir auf das nächste Kapitel der Half-Life-Saga übrigens nicht mehr: Schon im März 2020 ist es so weit. Nun dann, um mit den Worten des G-Man zu sprechen: Munter ans Werk, Mrs. Vance, munter ans Werk! ❑


Dank VR soll uns ein intensiveres Spielerlebnis erwarten als jemals zuvor. Wir verstecken uns frei hinter Ecken, hechten durch die Gegend und sind ganz schön agil unterwegs.


Grafisch übertrifft Alyx die Vorgänger schon im ersten gezeigten Material um Längen. Kein Wunder, kommt doch statt der in die Jahre gekommenen Source Engine deren Nachfolger zum Einsatz.

LUKAS MEINT



„VR ist kontrovers, doch das Spiel schaut ziemlich gut aus."

Gut, Half-Life: Alyx ist nicht Half-Life 3. Aber es fühlt sich schon verdammt danach an! Alleine die Aussicht, bald wieder in die einmalige Welt der Reihe zurückkehren zu dürfen, löst bei mir schon eine wohlige Gänsehaut aus, auch wenn ich auf eine Auflösung des Cliffhangers aus Episode 2, bei dem [PIIIIIIIIEP], wohl noch weiter werde warten müssen. Allerdings, die Entscheidung, voll auf VR zu setzen, ist eine kontroverse. Ich habe Glück, als jemand, der sich beruflich mit Videospielen auseinandersetzt, borge ich mir einfach eine der VR-Brillen aus dem Büro aus und gut is'. All diejenigen, die nicht in meiner glücklichen Situation sind, kommen um eine mehrere hundert Euro teure Anschaffung aber nicht herum, so sie sich nicht ohnehin bereits VR-technisch eingedeckt haben. Als Serienfan auf Alyx zu verzichten, ist aber wohl auch keine echte Option, denn das, was hier geboten wird, scheint ein vollwertiger neuer Serienteil zu werden. Ich bin schon sehr gespannt!

Microsoft **Flight Simulator**

Genre: Simulation
Entwickler: Asobo Studio
Hersteller: Microsoft
Termin: 2020

Wer wird denn da gleich in die Luft gehen? Ab Mitte 2020 zumindest alle simulationsaffinen PC- und Xbox-One-Spieler – dem neuen Flight Simulator sei Dank! **Von:** Philipp Sattler

Mit dem Microsoft Flight Simulator bekommen Fans von Flugsimulatoren nach vielen Jahren auf dem Boden endlich wieder die Chance abzuheben und die Welt von oben erkunden zu dürfen. Wir hatten im Rahmen der X019 in London die Gelegenheit selbst ein paar Runden durch den Himmel zu drehen und sind nicht nur von der grafischen Pracht überwältigt.

Das Fliegen übt seit jeher eine gewaltige Faszination aus. Bereits in der Antike träumten die Menschen davon, den Boden zu verlassen und durch die Lüfte zu schweben wie nicht zuletzt die Sage von Ikarus, der zu nah an die Sonne flog, zeigt. Aber erst seit etwa 120 Jahren können die Menschen mithilfe von Flugzeugen selbst den Himmel erkunden. Mit dem Aufkommen von Computern und Computerspielen dürfen sich seit vielen Jahren auch Normalsterbliche den Traum erfüllen und dem Fliegen frönen. Allerdings kam in der Vergangenheit selbst der beste Flugsimulator lange nicht an die Erfahrung beim echten Fliegen heran. Das wird sich wohl auch mit dem kommenden Microsoft Flight Simulator nicht komplett ändern. Dennoch ist der von Asobo entwickelte Simulator bereits verdammt nah an der Realität dran – das gilt für die Optik genauso wie für das vermittelte Fluggefühl. Davon konnten wir uns bei unserem „Anflugtermin" im Rahmen der X019 selbst überzeugen.

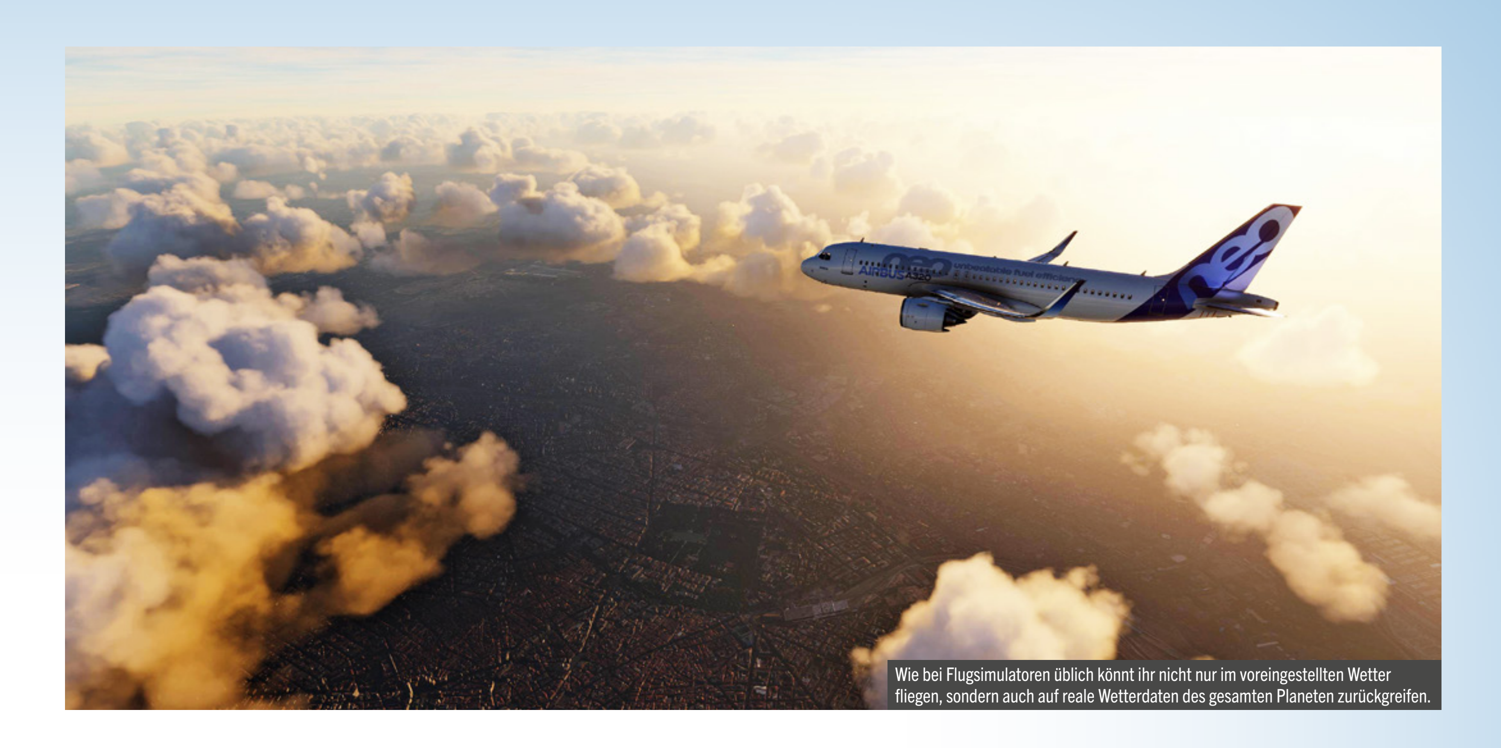
Die „Twin World"

Bereits die ersten bewegten Bilder, die wir auf der vergangenen E3 zu sehen bekamen, machten eindrucksvoll deutlich, dass der neue Microsoft Flight Simulator optisch mit nahezu jedem anderen existenten Spiel den Boden wischt. Allerdings musste der Flugsimulator noch unter Beweis stellen, dass solche Szenen auch im realen Spielbetrieb machbar sind und es sich nicht etwa um vorgerenderte Passagen handelt. Daher waren wir sehr gespannt, den Simulator auf der X019 endlich selbst zu testen.

Das Herzstück des neuen Flugsimulators ist die „Twin World", wie die Entwickler den virtuellen Nachbau der realen Welt liebevoll nennen. Darin ist prinzipiell die komplette Welt mehr oder weniger detailgetreu nachgebaut. Von den Bergspitzen des Himalaya bis zu den Gassen New Yorks oder den Kanälen in Venedig. Und der Detailgrad dabei ist überwältigend. Beim Tiefflug über Seattle erkannten wir nicht nur bekannte Gebäude wie die Space Needle, sondern konnten selbst bei kleinsten Häusern jede Menge Details ausmachen: ob Möbel im Vorgarten oder Klimaanlagen auf Dächern. Hätten wir



Je niedriger ihr über dem Boden seid, desto detaillierter ist die Umgebung. Dementsprechend müssen allerdings auch deutlich mehr Daten von den Servern gestreamt werden.


Wie bei Flugsimulatoren üblich könnt ihr nicht nur im voreingestellten Wetter fliegen, sondern auch auf reale Wetterdaten des gesamten Planeten zurückgreifen.

genügend Zeit gehabt, hätten wir die einzelnen Sitze im CenturyLink Field Stadium zählen können. Dazu gesellen sich noch jede Menge prozedural generierte Inhalte wie Verkehr, Flora oder Fauna.

Während der mehr als sieben Jahre Entwicklungszeit hat das Team von Asobo unter Zuhilfenahme von Bing Maps eine Welt geschaffen, die schlicht beeindruckend ist. Bei der Größe der Erde und dem hohen Detailgrad ist es wenig verwunderlich, dass wir diese im Gegensatz zu anderen Computerspielen nicht mal so eben auf eine Festplatte laden können. Die Twin World, in der wir uns bewegen, ist cloudbasiert und satte zwei Petabyte groß. Das entspricht etwa 20.000 Blu-ray-Discs. Wir laden uns lediglich den Bereich herunter, in dem wir gerade mit unserem Flugzeug unterwegs sind. Dabei dürfen wir übrigens die Menge an Daten einstellen, die auf PC oder Xbox heruntergeladen werden soll. Und wer über eine schwächelnde Internetleitung verfügt, der kann bestimmte Bereiche auch vorher herunterladen und dann genießen. Wer ohne Internetverbindung in einen Bereich fliegt, der noch nicht heruntergeladen wurde, der muss sich mit einer rudimentären Welt zufriedengeben, in der viele Inhalte nicht originalgetreu sind und der Detailgrad zudem erheblich niedriger ist.

Erhöhter Simulationsfaktor

Aber nicht nur im Bereich der Optik wurden viele Fortschritte gemacht. Auch der Simulationsfaktor – in den vorherigen Teilen bereits sehr hoch – wurde noch weiter verstärkt. So werden die einzelnen Flugzeuge nun beispielsweise nicht mehr nur an einem Punkt berechnet, sondern jedes Modell hat diverse Berechnungspunkte, an denen Luftströmung, Druck und vieles Weitere gemessen wird. Wolken sind keine einfachen Texturen, sondern berechnete 3D-Objekte, die beim Durchfliegen natürlich auch Einfluss auf das Flugzeug nehmen. Dazu kommen natürlich noch verschiedene Wettereffekte, die ihr entweder manuell voreinstellt oder einfach den aktuellen Bedingungen der realen Welt nachempfinden lasst. Das Wetter und vor allem der Wind sollen nun zudem einen deutlich größeren Einfluss auf euer Flugzeug haben als in den Vorgängern.

Um den Realismus und Simulationsfaktor noch weiter zu erhöhen, arbeitet Asobo ferner mit diversen Piloten zusammen, die beratend zur Seite stehen und den Entwicklern umfassendes Feedback geben. Wie nahe man sich bereits an der Realität befindet, lässt sich vielleicht durch den Umstand erahnen, dass bereits diverse Fluggesellschaften bei Asobo angefragt haben, um den Flight Simulator zur Pilotenausbildung aufzurüsten. Das verrieten uns die Entwickler im Interview auf der X019.

Seattle, Neapel & die Berge

Das war der theoretische Teil unserer virtuellen Pilotenausbildung, kommen wir nun zum praktischen Teil. Wie hat sich der neue Microsoft Flight Simulator angefühlt? In drei Szenarien durften wir uns austoben und unsere Pilotenfähigkeiten unter Beweis stellen: ein Rundflug mit einer Cessna 172 über Neapel, ein Start auf dem Flughafen von Seattle mit einer Robin DR-400 sowie ein Landeanflug auf einen kleinen Berg-Flughafen mit einer TBM 913. Hier ließ sich schon gut erkennen wie unterschiedlich sich die Flugzeuge spielen. Obwohl es sich um drei Propeller-Maschinen handelte, spürte man die Trägheit der größeren Flieger gegenüber der Agilität der mehr als halb so leichten Cessna sofort! Kleine Bewegungen am Steuerknüppel lassen die Maschinen leicht folgen, während zu heftige Bewegungen schnell Unruhe in die fliegenden Kisten bringen.

Auch die Auswirkungen der verschiedenen Wettereffekte konnten wir beobachten, als die Entwickler während des Fluges kurzerhand die Wetterverhältnisse (und auch die Tageszeit) änderten. Wo wir eben noch tagsüber elegant


Mit passender VR-Brille im virtuellen Cockpit durch die Lüfte schweben? Derzeit steht der VR-Modus zwar offiziell nicht auf der Agenda, die Entwickler sind aber nicht abgeneigt.



Entwickler Asobo arbeitet mit diversen Piloten zusammen. Die Flieger sollen nicht nur optisch und technisch ihren realen Vorbildern entsprechen, sondern sich auch genauso anfühlen.

durch die Luft glitten, mussten wir kurz darauf in der Dunkelheit richtig arbeiten um die einmotorige Maschine in der Luft zu halten. Und auch die Einstellmöglichkeiten des Realismus-Grades wurden uns vorgeführt. Nachdem wir den Flieger beim ersten Versuch noch relativ galant auf die Landebahn gebracht hatten, drehten die Entwickler sämtliche Hilfen ab und überließen uns dem maximalen Realitätsfaktor. Zwar brachten wir die Propellermaschine dank tausender Stunden in anderen Flugsimulatoren trotzdem ohne Totalschaden runter, aber von einer guten Landung kann keine Rede gewesen sein. Im Flight Simulator kommen also Simulations-Fetischisten wie Hobbypiloten gleichermaßen auf ihre Kosten.

Große Jets, Kampagnen, Missionen und VR

Von den drei kurzen Flügen, die vor allem die Grafikpracht und den hohen Simulationsfaktor des kommenden Flight Simulator unter Beweis stellten, abgesehen, gab es noch nicht viel zu sehen. In mehreren Gesprächen mit den Entwicklern konnten wir aber noch die eine oder andere Information rausquetschen. So soll auch die kommende Version erneut verschiedene Missionen beinhalten, eine langwierige Kampagne ist derzeit aber nicht geplant. Allerdings soll es die Möglichkeit geben, dass die Community Missionen und auch fehlende Flugzeuge selber erstellt und nachliefert. Allzu viele fehlende Flieger dürfte es aber nicht geben, da Asobo bereits mit allen namhaften Herstellern in Kontakt steht und die meisten der gängigen Flugzeugtypen direkt implementieren will. Zudem soll der Flight Simulator mehrere Bildschirme unterstützen, womit der eine oder andere Flugsimulator in der Vergangenheit so seine Probleme hatte. Virtual Reality hingegen war zu Beginn ein Teil der Überlegungen, ist aber aktuell auf Eis gelegt. Da viele Fans aber danach fragen, ist es durchaus möglich, dass die Entwicklung eines VR-Modus wieder aufgenommen wird. ❑

Der Flight Simulator soll nicht nur Simulations-Enthusiasten begeistern. Dank zuschaltbaren Flughilfen sollen auch Piloten-Einsteiger ein ansprechendes Spielerlebnis bekommen.



Asobo arbeitet mit diversen Flugzeugherstellern zusammen, um möglichst viele Flieger ins Spiel zu bringen. Von großen Linienmaschinen bis zu kleinen Sportfliegern wie der Icon A5.

PHILIPP MEINT



„Sieht fantastisch aus und spielt sich besser als je zuvor."

Als passionierter Flugsimulator-Pilot lässt der Flight Simulator mein Herz bereits vom reinen Anschauen höherschlagen. Technisch und den Realismusgrad betreffend sind Flugsimulatoren bereits seit mehreren Jahren auf einem recht hohen Niveau. Zumindest, wenn man den Aussagen von echten Piloten Glauben schenken darf. Da ich persönlich kaum mehr als 30 Minuten Erfahrung als Pilot einer winzigen Cessna habe, kann ich diesen Vergleich selbst leider nicht ziehen. Im Gegensatz dazu hing die Optik aber immer deutlich hinterher. Eine so dermaßen große Welt gut aussehen zu lassen, daran scheiterten die bisherigen Flugsimulatoren alle. Das lag aber wohl eher an der fehlenden Rechenpower und nicht am Willen der Entwickler. Mit der Unterstützung von Microsoft und den dahinter verborgenen Ressourcen und dem Know-how haben die Entwickler von Asobo nun aber eine Welt und eine Simulation geschaffen, die ihresgleichen sucht. Dachte ich bis vor kurzen noch, Cyberpunk 2077 wäre mein Highlight für kommendes Jahr, muss ich diese Ansicht nun revidieren. Der neue Flight Simulator sieht fantastisch aus und spielt sich flüssiger und besser als je zuvor. Dazu fühlt er sich (als Nicht-Pilot) auch noch unglaublich realistisch an. Ich kann es jedenfalls kaum erwarten, bis das Boarding completed ist, alle Tische hochgeklappt und die Sitze in aufrechte Position gebracht sind und es endlich heißt: Microsoft Flight Simulator – cleared for take-off!



Resident Evil **Resistance**

Genre: Action
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 3. April 2020

Von: Philipp Sattler

In Resistance kämpfen vier junge Menschen um das Überleben in der Zombieapokalypse. Wir konnten den Mehrspieler-Modus von Resident Evil 3 im Rahmen der X019 anspielen.

Wenn man von asymmetrischen Spielen spricht, kommt den meisten wohl Evolve in den Sinn. Verlegt man dieses Spielprinzip jetzt nach Raccoon City, der bekannten Stadt aus Resident Evil, dann könnte ein spannendes Spiel daraus entstehen. Beispielsweise der Kampf mehrere Spieler im Team gegen einen übermächtigen Zombie. Die Entwickler von Capcom gehen bei Resident Evil: Resistance aber einen anderen Weg. Zwar bekommen es die vier Protagonisten mit einer Menge Untoter zu tun, der eigentliche Gegner ist aber der Mastermind. Er hat die Gruppe junger Menschen entführt und setzt sie nun seinem makaberen Spiel aus. Während die Gruppe versucht, dem Mastermind zu entkommen, beobachtet dieser sie an seinen Monitoren, hetzt ihnen verschiedene Zombies auf den Hals und aktiviert diverse Fallen – alles im Namen der Wissenschaft natürlich. Wir durften auf der vergangenen X019, dem Microsoft-Event im Herzen von Londons, selber Hand anlegen und haben uns als Mastermind wie auch als Flüchtender betätigt.

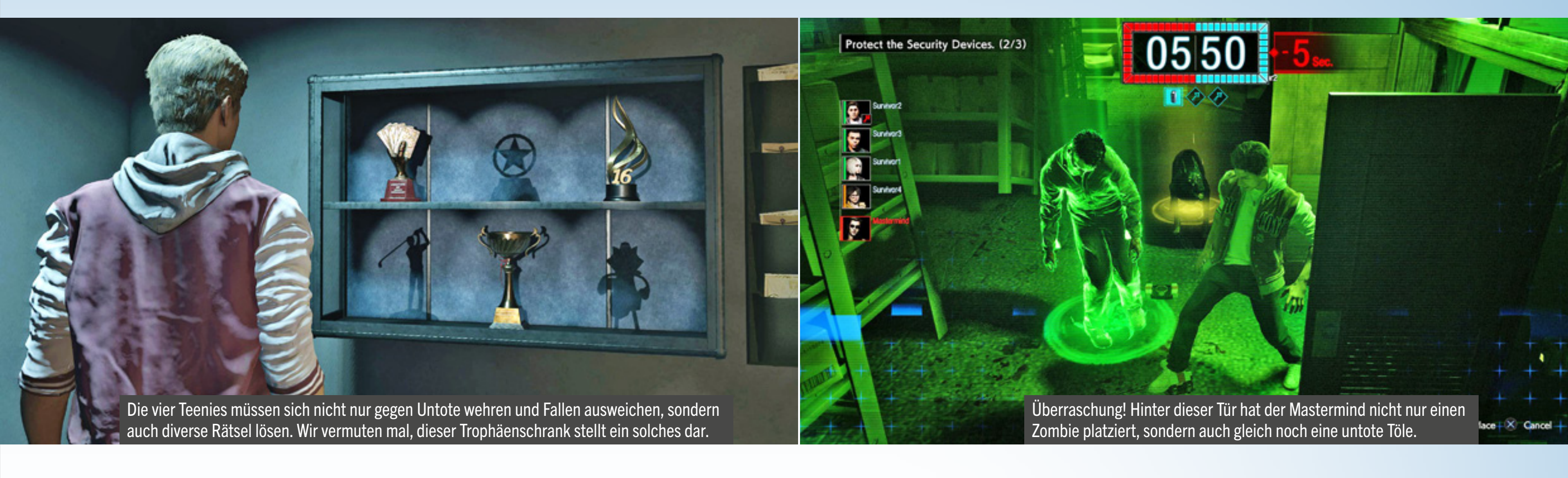
Interessant mit Schwächen

Während das Mastermind, das natürlich ebenfalls von einem Spieler gesteuert wird, ganz alleine klarkommen und viele Dinge im Blick behalten muss, steht für die vier Flüchtenden Teamwork an erster Stelle. Gemeinsam lösen sie Rätsel, knacken Codes und arbeiten sich durch die verschiedenen Bereiche des Levels – dabei stets die Uhr im Blick. Denn wenn die Zeit abgelaufen ist, gibt es kein Entkommen mehr. Nicht immer ist es dabei übrigens die beste Entscheidung, die im Weg befindlichen Zombies zu töten. Bei einigen Exemplaren solltet ihr lieber die Flucht antreten und einen anderen Weg suchen. Einfaches Losstürmen und Rumballern hilft wenig. Das klingt erst mal ziemlich gut.

Allerdings müssen die vier Spieler unserer Erfahrung nach wirklich gut zusammenarbeiten. Nur wer die Stärken der vier Charaktere gut kombiniert und sich gegenseitig den Rücken freihält, der hat eine Chance, lebendig zu entkommen. Was in eingespielten Gruppen ganz gut funktioniert, wird in Zufallsgruppen schnell zur Qual. Denn ohne Zusammenarbeit funktioniert tatsächlich nichts. So kann die nächste Stufe eines Levels beispielsweise nur erreicht wer-


Die Beine in die Hand: Nur wenn das Team zusammenarbeitet und -bleibt, kann es den Fängen des Mastermind entkommen und letztendlich fliehen. Einzelkämpfer haben keine Chance.


Neben allerlei Fallen nervt der Mastermind die vier Versuchskaninchen natürlich auch mit allerlei Untoten, die mächtig Heißhunger auf Hirne haben.



Die vier Teenies müssen sich nicht nur gegen Untote wehren und Fallen ausweichen, sondern auch diverse Rätsel lösen. Wir vermuten mal, dieser Trophäenschrank stellt ein solches dar.

Überraschung! Hinter dieser Tür hat der Mastermind nicht nur einen Zombie platziert, sondern auch gleich noch eine untote Töle.

den, wenn wirklich alle Spieler sich am Ausgang versammeln. Ist jemand AFK, liegt tot in der Ecke und muss von seinen Mitspielern wiederbelebt werden oder bewegt sich aus sonst einem Grund nicht zu euch, dann ist die Runde quasi schon verloren.

Wer nicht mit Fremden zusammenspielen will, der kann auch die Rolle des Mastermind annehmen. Ihr beobachtet das Geschehen dann aus sicherer Entfernung durch viele Kameras, die in fast jedem Raum platziert sind. Um dem Gegnerteam die Flucht so schwer wie möglich zu gestalten, habt ihr einige Mittel an der Hand. Euch stehen verschiedene Zombies und Fallen zur Verfügung, die ihr frei im Level verteilen dürft. Ihr müsst aber nicht alles zu Beginn raushauen, sondern könnt eure Waffen nach und nach loslassen. So erwies es sich bei unserem Spiel beispielsweise als sehr effektiv, Spielern, die sich von der Gruppe trennten, mit Zombies den Weg abzuschneiden oder sie unbehelligt irgendwo hinlaufen zu lassen, um ihnen dann beim unachtsamen Rückweg mit bösartigen Fallen aufzulauern. Die Menge an Fallen und Zombies, die ihr einsetzen könnt, ist allerdings begrenzt. Einige der besonders starken Untoten dürft ihr sogar selber steuern, was euch weitere Möglichkeiten eröffnet.

Große Knarren, verschiedene Klassen und enge Räume

Für den stilechten Kampf gegen fiese Zombies müssen natürlich dicke Knarren zum Einsatz kommen. Aber auch Nahkampfwaffen sind Teil des Spiels und können von den vier Protagonisten genutzt werden. Dabei vertritt jeder Charakter eine andere Klasse und profitiert dementsprechend von speziellen Fähigkeiten und Perks. So kann die Unterstützerin beispielsweise kleine Heilungen verteilen, während der Tank mit seinem massiven Fußtritt Zombies zurückwirft und kurz handlungsunfähig macht. Auch bei der Bewaffnung gibt es zu Beginn Unterschiede. Schusswaffen sind zwei Charakteren vorbehalten und die Munition ist extrem knapp. Die anderen beiden verlassen sich auf Schlagwaffen wie einen Baseballschläger. Innerhalb der Levels können jedoch noch diverse andere Waffen gefunden werden. Von größeren Schusswaffen bis zu Elektroschockern, die besonders effizient gegen Zombies sind.

Unser Testlevel war allerdings viel zu eng, als dass man durch die Schusswaffen einen wirklichen Vorteil hätte bekommen können. Die Zombies auf Abstand zu halten und per Kopfschuss hinzurichten, funktionierte so gut wie gar nicht. Und die Enge der Räumlichkeiten hatte noch weitere negative Auswirkungen, da Resident Evil: Resistance in der Third-Person-Perspektive gespielt wird. Die Kamera blieb aber bei Drehungen oder Richtungswechseln gerne mal an Schränken, Türrahmen oder ähnlichen Hindernissen hängen, was die Orientierung mitunter erschwerte und das Spielerlebnis trübte. Hier sollten die Entwickler noch ein wenig nachbessern, wofür bis zum Release aber noch reichlich Zeit ist.

Hakeliger Nahkampf

Auch bei den unterschiedlichen Animationen und dem Trefferfeedback sollten die Entwickler noch mal Hand anlegen und etwas mehr Feinschliff reinbringen. Viele Animationen wirken etwas hölzern und fühlen sich noch nicht rund an. Das Gleiche gilt für das Trefferfeedback. Ob der Tritt nun getroffen hat oder nicht, lässt sich anhand der Animation kaum erkennen, was für kein besonders gutes Spielgefühl sorgt. Bei den Schusswaffen fällt das weniger ins Gewicht, bei Nahkampfattacken ist es aber deutlich spürbar. Das gilt umso mehr, je schneller die Gegner sind. Bei normalen, langsamen Zombies nur ein wenig nervig, wird der Kampf gegen die sich schnell bewegenden untoten Hunde oft zur Frustprobe. Schnelle Bewegungen, die mit dem Controller (wir haben die Xbox-Version gespielt) ohnehin schon schwerer sind, dazu die Problematik der Kamera und die hakeligen Bewegungen sorgen dafür, dass der Nahkampf nicht so wirklich viel Spaß macht.

Resident-Evil-Feeling?

Obwohl es viele Anlehnungen an die Resident-Evil-Reihe gibt, wie beispielsweise die legendären Kräuter, die sich kombinieren lassen und euch gute Dienste leisten, will der Funke nicht so richtig überspringen. Die bedrohliche Stimmung, die bei Resident Evil allgegenwärtig ist, stellt sich hier kaum ein. Dafür ist das Gameplay zu schnell und die Kämpfe zu hektisch. Der Umstand, dass ihr permanent mit anderen zusammenarbeiten müsst, trägt ebenso dazu bei, dass sich Resident Evil: Resistance, obwohl es in der Welt von Resident Evil spielt, deutlich anders anfühlt. Aber diese Ansprüche stellt das Spiel auch gar nicht. Immerhin handelt es sich um ein gänzlich anderes Spielprinzip. Kurz vor Redaktionsschluss wurde übrigens auf einer State of Play nicht nur das Remake von Resident Evil 3 für April angekündigt, sondern auch, dass Resistance Teil dessen sein wird. Ob der Titel nach wie vor auch alleinstehend erscheint, stand noch nicht fest. ❑



Auf der Übersichtskarte platziert der Mastermind Fallen und Zombies. Besonders sinnvoll ist es, einzelne Spieler von der Gruppe zu trennen – sofern diese leichtsinnig genug sind.

PHILIPP MEINT

„Resident Evil: Resistance kann durchaus für einige Zeit Spaß machen."

Resident Evil: Resistance klingt eigentlich ganz cool. Allerdings sehe ich persönlich derzeit mehr Schwächen als Stärken. Einige Schwachpunkte, beispielsweise Animationen oder hakelige Steuerung, sollte man im aktuellen Entwicklungsstadium aber nicht überbewerten. Das Prinzip vier gegen einen ist da ein wenig problematischer. Besonders in Verbindung mit dem sehr wichtigen Teamwork, ohne das in Resident Evil: Resistance gar nichts geht. Gegenseitiges Geflame in Zufallsgruppen ist eigentlich vorprogrammiert. Derzeit gibt es beispielsweise auch noch keine Möglichkeit, sich gegen AFK-Spieler oder Trolle zu wehren, was den Spielspaß natürlich komplett zunichtemachen würde. Ziehe ich Vergleiche mit Evolve, was vom Spielprinzip ähnlich war, dann glaube ich, dass Resistance durchaus für einige Zeit Spaß machen kann, aber auf lange Sicht nicht übermäßig viele Spieler halten wird.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

THE GAME AWARDS 2019

Die besten Spiele des Jahres 2019 wurden gekürt!

Die Game Awards 2019 liegen hinter uns und wieder einmal wurden die besten Spiele des Jahres in verschiedenen Kategorien ausgezeichnet. Am Ende konnte aber nur ein Spiel den Titel des „Game of the Year" für sich beanspruchen. Der geht diesmal an Sekiro: Shadows Die Twice aus dem Hause From Software, bekannt für ihre Souls-Titel. Mit dem actiongeladenen Kampfsystem und seinem atmosphärischen Setting konnte der Titel überzeugen und sich gegen Kontrahenten wie Resident Evil 2, Death Stranding und Super Smash Bros. Ultimate behaupten. In mehreren Kategorien konnte der Überraschungshit Disco Elysium die Juroren überzeugen, so etwa „Best Narrative", „Best Independent Game" und „Best RPG Game". Auch wenn Super Smash Bros. Ultimate nicht als insgesamt bestes Spiel des Jahres von der Bühne ging, so konnte es sich zumindest als „Best Fighting Game" gegen Konkurrenz wie Mortal Kombat 11 und Dead or Alive 6 durchsetzen. Death Stranding erhielt in den Kategorien „Best Music" und „Best Game Direction" Auszeichnungen. Was am Abend der Preisverleihung für eine Überraschung sorgte, war, dass sich bei den besten Strategiespielen das Nintendo-Switch exklusive Fire Emblem: Three Houses gegen PC-Titel wie Anno 1800 und Total War: Three Kingdoms behaupten konnte. League of Legends staubte den Preis für den besten E-Sports-Titel ab – trotz seines Alters ist das Spiel auch heute noch sehr erfolgreich. Wie üblich wurden im Verlauf der Game Awards auch wieder zahlreiche neue Spiele in Form von Trailern enthüllt. Die spannendsten Ankündigungen gibt's im Vorschaubereich unseres Magazins! ❑

Info: www.thegameawards.com


Sekiro konnte den Preis als bestes Spiel des Jahres abstauben und setzte sich unter anderen gegen Resident Evil 2 durch.

NEW WORLD

Amazon gibt Release bekannt

Es ist schon seit Längerem bekannt, dass auch Amazon ins Videospielegeschäft einsteigen will. Mit der Ankündigung des Sandbox-MMORPGs New World wurde die Gamingwelt neugierig gemacht. Doch nach der geschlossenen Alphaphase wurde es sehr still um das Abenteuer. Zu den Game Awards 2019 wurden wir endlich mit einem Cinematic-Trailer überrascht. Zur ursprünglichen Ankündigung wirkte das Setting des Spiels wie im Mittelalter angesiedelt, ohne Fantasy und Magie. Der neue Trailer zeigt: Es scheinen wohl doch mehr übernatürliche Elemente im Spiel zu stecken, als anfangs gedacht. Viel mehr verrät das kurze Video nicht, doch Besitzer eines Amazon-Accounts können sich bereits jetzt für die noch nicht datierte Betaphase anmelden. Erscheinen soll das Spiel im Mai 2020. ❑

Info: www.newworld.com


Lange war es still um New World, doch nun gibt es dank eines Trailer und eines Releasetermins einige neue Infos.

SENUA'S SAGA: HELLBLADE 2

Mehr von der Psycho-Action


Der Trailer zu Senua's Saga: Hellblade 2 gibt einen Vorgeschmack darauf, wie düster und grafisch brillant das Abenteuer werden dürfte.

Auf der E3 2019 gab Microsoft bekannt, dass man mehrere Entwicklerstudios gekauft habe, die ab sofort exklusiv für die Plattformen des Xbox-Herstellers entwickeln würden. Unter diesen Studios befand sich auch Ninja Theory, die kurz vor der Übernahme mit Hellblade: Senua's Sacrifice einen Hit abgeliefert hatten. Nun wissen wir: Es kommt eine Fortsetzung. Die heißt Senua's Saga: Hellblade 2 und zeigte sich schon im ersten Trailer von den Game Awards ebenso düster wie der erste Teil. Spannend: Der Titel wird nicht mehr für Xbox One, sondern für Xbox Series X (und so gut wie sicher den PC) erscheinen. Das Material aus dem Trailer sieht aus, als wäre es vorgerendert, soll aber tatsächlich in-Engine berechnet worden sein. Ob es sich bei Hellblade 2 um einen Launchtitel für die neue Xbox handeln wird, ist ebensowenig bekannt wie Details zur Story. ❑

Info: www.hellblade.com

DUNGEONS & DRAGONS

Neue Spieleankündigungen


Dungeons-&-Dragons-Fans dürfen sich endlich wieder auf viele Spielumsetzungen freuen.

Im Rahmen der Game Awards kamen auch seitens Wizards of the Coasts interessante Ankündigungen. Die Rechteinhaber von Magic: The Gathering und Dungeons & Dragons kündigten für beide Marken neue Videospiele an. Für Magic-Fans wird es das MMO-Action-Rollenspiel Magic Legends geben. Dazu ist bis auf einen Trailer nichts bekannt, außer dass es von den Neverwinter-Entwicklern Cryptic Studios stammt. Interessierte können sich bereits für die Betaphase anmelden. Als zweite Überraschung erwartet uns das Spiel Dungeons & Dragons: Dark Alliance. In diesem Action-RPG bestreiten wir mit Fokus auf Vier-Spieler-Koop die Abenteuer des Roman-Protagonisten Drizzt aus der Feder von R. A. Salvatore. Damit ist neben Baldur's Gate 3 nun ein weiteres in den Forgotten Realms angesiedeltes Spiel in Arbeit. Entwickelt wird Dark Alliance von Tuque Games, die bereits das Rollenspiel Livelock schufen. ❑

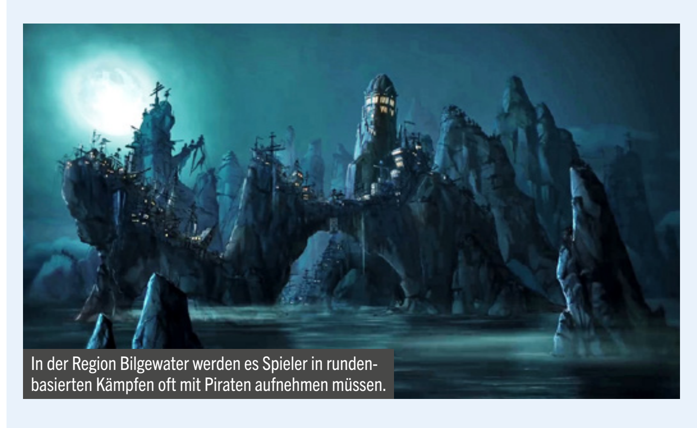
Info: www.arcgames.com

RUINED KING: A LEAGUE OF LEGENDS STORY

Solo-RPG angekündigt

Erst vor kurzer Zeit hatte Riot Games bekannt gegeben, unter dem neu gegründeten Label „Riot Forge" mehrere Einzelspielertitel aus dem Universum von League of Legends veröffentlichen zu wollen. Im Rahmen der Game Awards 2019 wurde nun offiziell das rundenbasierte Rollenspiel Ruined King: A League of Legends Story angekündigt. Bekannt ist bereits, dass das Spiel sowohl für den PC als auch für Konsolen erscheinen soll. Einen konkreten Releasetermin gibt es dagegen noch nicht. Im Solo-Abenteuer übernimmt man die Kontrolle über einige aus League of Legends bekannte Champions und erkundet die Region Bilgewater sowie die mysteriösen Shadow Isles. Ein erster Trailer zeigt zwar keine Gameplayszenen, stimmt aber zumindest schon mal auf die grundlegende Atmosphäre des Rollenspiels ein. ❑

Info: www.ruinedking.com


In der Region Bilgewater werden es Spieler in rundenbasierten Kämpfen oft mit Piraten aufnehmen müssen.

MOST WANTED

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.



ZOMBIE ARMY 4: DEAD WAR

„Zerplatzende Zombie-Nazis? Klingt simpel,aber spaßig."

Genre: Koop-Shooter
Entwickler: Rebellion Development
Hersteller: Rebellion Development
Termin: 4. Februar 2020

Die Sniper-Elite-Reihe ist zwar nett, aber irgendwie auch ein bisschen lahm. Wenn es darum geht, Untote zu zerfetzen, bin ich allerdings an vorderster Front.

Ich durfte den auf Koop ausgelegten Shooter bereits auf der Gamescom in diesem Jahr anspielen und hatte jede Menge Freude dabei, die untoten Horden von Zombie-Hitler in Stücke zu schießen. Das Gunplay orientiert sich natürlich stark an der Sniper-Elite-Reihe vom gleichen Entwickler-Team, doch in Dead War geht es etwas gruseliger und abgefahrener zur Sache. Etliche Zombies strömen auf einen zu und bringen den Puls zum Rasen, denn es hilft nicht, sich einfach zu verbarrikadieren. Die Untoten kommen meist von allen Seiten, sodass man ständig in Bewegung bleiben sollte. Zudem gibt es natürlich verschiedene Gegnertypen. Einige Zombies rennen auf einen zu, um sich selbst in die Luft zu sprengen (was selbst in Zombie-Maßstäben ziemlich dämlich ist), andere sind mit Flammenwerfern oder Gatlings bewaffnet. Technisch kann Dead War natürlich nicht mit Triple-A-Games mithalten, doch die Szenerien werden stimmungsvoll in Szene gesetzt und natürlich ist auch wieder eine Kill-Cam dabei, die in Zeitlupe und Nahaufnahme zeigt, wie die Zombie-Nazi-Schädel von einer Kugel durchschlagen werden. Zombie Army 4 wird sicherlich kein großes Highlight oder gar ein Shooter-Meilenstein, aber ganz bestimmt eine launige Koop-Ballerei mit wunderbar überzogenen Splatter-Effekten. Ein verlässlicher Koop-Partner, mit dem man sich gut absprechen kann, ist allerdings Pflicht. Dieses Glück hatte ich beim Anspieltermin auf der Gamescom leider nicht, da ich andauernd ein „Scusi" vom italienischen Kollegen hörte, wenn er mal wieder mitten in eine Horde gerannt war und daraufhin den Löffel abgab. Aber irgendwie war auch das ziemlich lustig.


Was ist hirnloser als Zombies? – Zombie-Nazis natürlich! Allerdings sind diese auch ziemlich gefährlich.



JOURNEY TO THE SAVAGE PLANET

„Humor im Weltrall – da fühle ich mich an Douglas Adams erinnert!"

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Typhoon Studios
Hersteller: 505 Games
Termin: 30. Januar 2020

Warum gibt es eigentlich abseits eines 35 Jahre alten Textadventures keinerlei Videospiele rund um Douglas Adams' grandiose Sci-Fi-Comedy-Buchreihe Per Anhalter durch die Galaxis?

Dabei würde sich die Welt der Romane doch ganz wunderbar für abwechslungsreiche, humorvolle Abenteuer anbieten! Nun, wenn mir auch der Wunsch nach einem solchen Spiel nicht erfüllt wird, so fühlt sich Journey to the Savage Planet an, als könnte es einem solchen Spiel schon relativ nahe kommen. Wir spielen einen Angestellten von Kindred Aerospace, einem Unternehmen, das sich selbst stolz als „viertbeste interstellare Erkundungsfirma" bezeichnet. Man merkt schon alleine daran: Journey to the Savage Planet nimmt sich nicht wirklich ernst! Spaß wird hier groß geschrieben, während wir mit dem Auftrag „mach mal!" einen unbekannten Planeten erforschen, um Daten zu Flora und Fauna zu sammeln. Was angesichts dieser Prämisse ein klassisches Survival-Crafting-Abenteuer sein könnte, bietet zwar entsprechende Elemente, versteift sich aber nicht darauf. Stattdessen können wir frei herumprobieren, ohne große Konsequenzen zu fürchten. Wir schlucken Glibberschleim, ohne zu wissen, was er mit uns anstellt, nutzen unseren vielseitigen Blaster, um die Tierwelt kreativ zu beeinflussen (sprich: die armen Viecher zum Platzen zu bringen) und finden nach und nach trotz aller Ablenkungen mehr über die mysteriöse Welt heraus. Unser höchstwahrscheinlich finales Spielziel ist die Erkundung eines seltsamen, offensichtlich nicht natürlich entstandenen Turmes, welcher in der Ferne am Horizont emporragt. Was mag sich darin verbergen? Das ist noch nicht bekannt, aber ich freue mich schon darauf, das in wenigen Wochen selbst herausfinden zu können.


Die teilweise ganz schön bizarr gestaltete Tierwelt des unbekannten Planeten ist uns oftmals nicht böse gesinnt.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Monster Hunter World: Iceborne
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Termin: 9. Januar 2020

Dragon Ball Z: Kakarot
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: CyberConnect2
Publisher: Bandai Namco
Termin: 17. Januar 2020

Commandos 2 HD Remaster
Genre: Strategie
Entwickler: Yippee! Entertainment
Publisher: Kalypso Media
Termin: 24. Januar 2020

Praetorians HD Remaster
Genre: Strategie
Entwickler: Torus Games
Publisher: Kalypso Media
Termin: 24. Januar 2020

Journey to the Savage Planet
Genre: Adventure
Entwickler: Typhoon Studios
Publisher: 505 Games
Termin: 28. Januar 2020

Zombie Army 4: Dead War
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Rebellion
Publisher: Rebellion
Termin: 4. Februar 2020

Ori and the Will of the Wisps
Genre: Jump & Run
Entwickler: Moon Studios
Publisher: Microsoft
Termin: 11. Februar 2020

Doom Eternal
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: id Software
Publisher: Bethesda
Termin: 20. März 2020

Bleeding Edge
Genre: Action
Entwickler: Ninja Theory
Publisher: Microsoft
Termin: 24. März 2020

Half-Life: Alyx
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Valve
Publisher: Valve
Termin: März 2020



MONSTER HUNTER WORLD: ICEBORNE

„Ab Januar gehe ich dann wohl endlich mal auf Monsterjagd!“

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 9. Januar 2020

Ich mag Action-Rollenspiele, ich mag riesige Viecher in Videospielen, ich mag JRPGs und gegen Grinding hab ich grundsätzlich auch nix – also sollte ich mir das hier wohl mal anschauen.

Direkt die Einschränkung vorneweg: Das Hauptspiel Monster Hunter World habe ich noch nicht wirklich gespielt – installiert ist es auf der PS4 und kurz reingeschaut habe ich auch schon mal, länger als 20 bis 30 Minuten kamen dabei aber nicht herum. Auf mich warten also noch etliche Stunden Monster-Gekloppe, bevor ich mich überhaupt mit den Inhalten von Iceborne beschäftigen kann. Dessen Inhalte – eine eisige neue Zone, ein neuer Quest-Schwierigkeitsgrad, jede Menge neue Monster, Waffen und Kombos – sind nämlich für erfahrene Spieler ausgelegt. Mehr noch: Wer das Hauptspiel nicht durch hat, kann mit dem Add-on nicht wirklich etwas anfangen. Nichtsdestotrotz ist der Release Anfang Januar für Neugierige, Neulinge und Späteinsteiger wie mich geradezu optimal. Schließlich hängt die PC-Version ab diesem Zeitpunkt der Konsolen-Variante nicht mehr hinterher, denn die prügeln sich bereits seit einigen Monaten durch die frostigen Gefilde. Und: Wer jetzt anfängt, der hat umso mehr zu tun. Und mehr Spielzeit ist ja immer – oder zumindest meistens – gut. Dass mir das Spiel taugen dürfte, daran habe ich aber keinen Zweifel. Zum einen mag ich JRPGs durchaus, wenn sie denn gut gemacht sind – diverse Final Fantasys, Ys, Dragon Quest und Co. beispielsweise. Zum anderen mag ich auch actionreiche Kampfsysteme. Und: Seit meiner Zeit in Everquest kann mich Grinding auch nicht mehr abschrecken. Also: Ab Januar gehe ich wohl auf Monsterjagd.


Bitterkalt ist's im neuen Gebiet. Zum Glück kann man sich dort mit Monstermord warm halten.



PLANET ZOO: ARCTIC PACK

„Rentiere! Polarwölfe! Eisbären! Ach ja, und Dickhornschafe ...“

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Frontier Developments
Hersteller: Frontier Developments
Termin: 17. Dezember 2019

Ich cheate an dieser Stelle jetzt gleich mal doppelt. Nicht nur, dass ich gleich noch ein zweites Spiel „mostwante“, nein, ich nehme auch noch eins, das bereits erscheinen ist, wenn ihr das hier lest. Executive decision, ha! Außerdem lässt sich beides sehr schön begründen. Denn der erste DLC zu Planet Zoo erschien zwar bereits am 17. Dezember, also rund zwei Wochen, bevor ihr das hier lest, angekündigt wurde er aber auch erst kurz vorher – und erschien zudem nach unserem Redaktionsschluss. Diese Weihnachtsfeiertage bringen halt echt alles durcheinander! Zum anderen ist das doch ein echt schöner Gegensatz. Oben rede ich noch davon, ein eisiges Schneegebiet zu besuchen, um dort systematisch die Fauna auszurotten. Weil ... ja, warum eigentlich? Egal, denn im Arctic Pack für Planet Zoo kann ich das Ganze ja wieder ausgleichen, denn hier geht es schließlich um Arterhaltung, Umweltschutz und dergleichen. Und thematisch passen die Tierchen, die das Add-on hinzufügt, ebenfalls wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge. Denn: Mit Polarwolf, Eisbär, Rentier und Dickhornschaf (kein schönes Wort) gesellen sich gleich vier eher in nordischen Gefilden beheimatete Tierarten zur Planet-Zoo-Auswahl. Zudem können sich die Spieler in zwei neuen Szenarien beweisen: in der norwegischen Tundra und (thematisch etwas unpassend) in der mexikanischen Wüste. In Letzterem geht es aber immerhin darum, Polartiere artgerecht in der Hitze zu halten. Mehr als hundert neue Landschafts-Objekte sind ebenfalls an Bord. Zeitgleich erschien übrigens auch ein Patch, der unter anderem die Möglichkeit brachte, per Slider den Alterungsprozess der Tiere anzupassen, sowie neue Heatmaps, Items und Bugfixes.


Rentiere sind eine von vier neuen Tierarten. Leider ist kein rotnäsiges dabei, das hätten wir sonst Rudi genannt.

Als Teil der berüchtigten Van-der-Linde-Gang zieht ihr durchs Land und erleichtert Reiche um ihr Erspartes – notfalls mit Waffengewalt.

Red Dead Redemption 2

Genre: Action
Entwickler: Rockstar Games
Hersteller: Rockstar Games
Termin: 5. November 2019
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 18 Jahren

Von: Christian Dörre

Der famose Open-World-Western ist nun auch auf dem PC angekommen, hat aber einige Probleme in der Satteltasche verstaut.

Etwa ein Jahr nach dem Release für Xbox One und PS4 ist Red Dead Redemption 2 auch endlich für den PC erhältlich. In Sachen Grafik, Erzählung, Gameplay und Spielwelt ist RDR 2 das erwartete Meisterwerk geworden, welches sogar den absolut grandiosen Vorgänger (nur auf PS3 und Xbox 360 erschienen) in vielerlei Hinsicht übertrumpft und erneut beweist, dass Rockstar Games die unangefochtenen Könige der Open-World-Spiele sind. Allerdings zeigt Rockstar auch mal wieder, dass PC-Releases ihrer Spiele oftmals nicht sonderlich gut gelingen und GTA 5 in dieser Hinsicht wohl nur eine Ausnahme war. Im Folgenden lest ihr einen Lobgesang auf das Spiel selbst, aber auch Kritik an der technischen Umsetzung dieses Ausnahmespiels, das lange Zeit gar nicht laufen wollte.

Keine Action von der Stange

Wer die ruhige, erwachsene und teils sogar mit Konventionen brechende Erzählweise des Vorgängers mochte, aber befürchtete, dass Rockstar sich mit Red Dead Redemption 2 mehr an anderen erfolgreichen Open-World-Games und deren oftmals recht formelhaftem Aufbau orientiert oder den Western gar mit einem Stück Irrsinn der hauseigenen Reihe Grand Theft Auto garniert, darf beruhigt aufatmen. RDR 2 ist kein Wildwest-GTA und ganz bestimmt kein Actionspiel von der Stange. Der Fokus liegt klar auf der Geschichte, den Charakteren und der Atmosphäre, die durch die herausragend gestaltete Spielwelt und wunderbar subtile Musikuntermalung hergestellt wird. Im direkten Vergleich mit GTA oder anderen Open-World-Spielen hat Red Dead Redemption 2 ein ruhiges, teilweise gar gemächliches Spieltempo. Doch wenn es kracht, kracht es gewaltig. Der Open-World-Western erfindet das Rad in Sachen Missionsdesign sicherlich nicht neu und bietet – wie jedes Spiel – gewisse sich wiederholende Spielelemente wie Verfolgungsjagden, Schießereien oder Überfälle, aber die Missionen werden so abwechslungsreich und toll inszeniert, dass das Gameplay nie langweilig wird. Vor allem aber wird man noch mehr in das Spiel und die Action hineingezogen, da man mit der stark erzählten Story und besonders mit den grandios geschrie-


In RDR 2 spielt ihr zwar als Arthur Morgan, trefft aber auf John Marston, den Protagonisten des Vorgängers, und weitere Bekannte wie Javier Escuella.



Wo eure Bande auftaucht, endet es nur selten ohne Blutvergießen. Trotz der vielen Schießereien sind die Missionen aber abwechslungsreich gestaltet.



Wie schon GTA 5 lässt sich auch RDR 2 komplett aus der Ego-Ansicht spielen. Ihr könnt jederzeit die Perspektive wechseln.

Dutch van der Linde ist der Anführer der Gang und verlangt absolute Loyalität. Das bringt einige Mitglieder in eine moralische Zwickmühle.

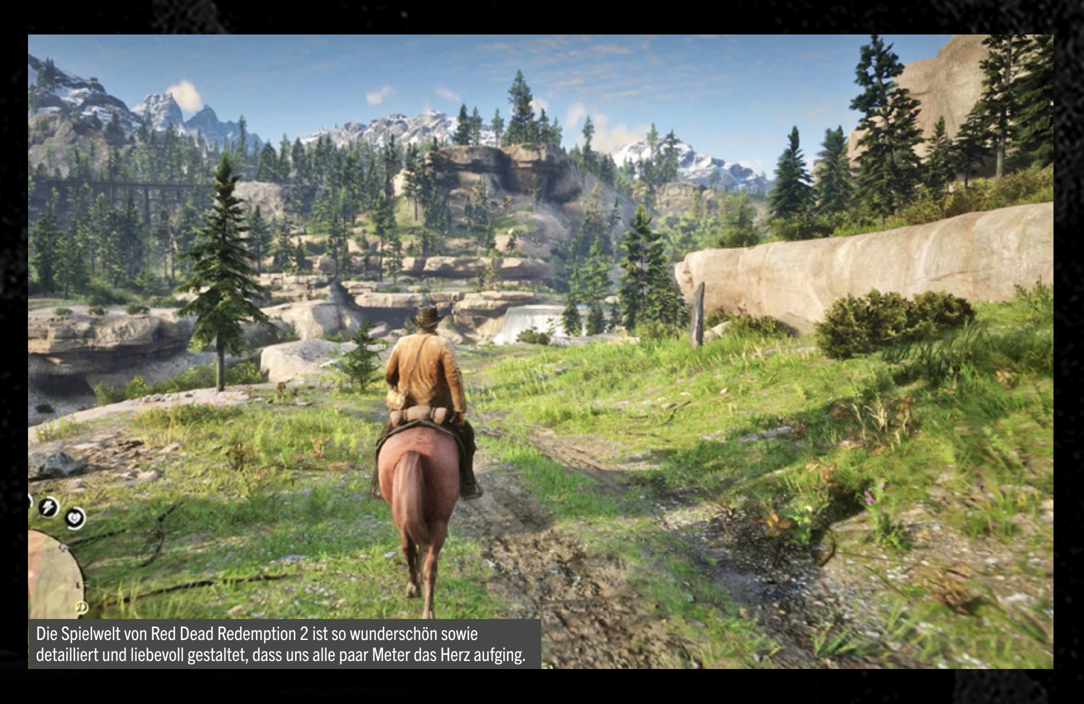
benen Charakteren mitfiebert. Man wird emotional gepackt und erlebt das Spielgeschehen dadurch noch viel intensiver.

20 glorreiche Halunken

Red Dead Redemption 2 spielt mehrere Jahre vor dem ersten Teil. Brachte man im Vorgänger als John Marston noch gezwungenermaßen die ehemaligen Gangkollegen für die Regierung um, ist man nun selbst Teil der Van-der-Linde-Bande. Allerdings verkörpert man diesmal nicht Marston, sondern Arthur Morgan, welcher der Gang schon seit seiner Jugend angehört und als rechte Hand von Anführer Dutch van der Linde agiert. John Marston ist zu dieser Zeit zwar noch Mitglied der Gang und Teil mehrerer Aufträge, steht jedoch nicht im Fokus. Die Bande hat ohnehin schon bessere Zeiten erlebt und befindet sich nach einem schiefgelaufenen Überfall in Blackwater auf der Flucht vor dem Gesetz. Die Regierung möchte die verbliebenen Outlaws im zunehmend zivilisierten Amerika mit aller rechtmäßigen Härte beseitigen und macht unerbittlich Jagd auf sie. Dutchs Ziel ist es also, noch ein großes Ding zu drehen, um genug Geld zu haben, damit sich die Gang in die Karibik absetzen kann. Allerdings laufen einige Dinge aus dem Ruder und Dutchs Handlungen werden zunehmend irrationaler, sodass Spannungen innerhalb des Banditencamps entstehen. Hier beweist Rockstar Games erneut ein Händchen für Charaktere und deren Entwicklung. Keine der Hauptfiguren ist in ein klischeebehaftetes Schwarz-Weiß-Schema einzuordnen. Alle haben ihre eigenen Motivationen und Hintergrundgeschichten, die man nach und nach in den zahlreichen, hervorragend (englisch) vertonten Dialogen erfährt. Hauptcharakter Arthur beispielsweise ist eigentlich ein ziemlicher Mistkerl, doch man lernt dessen Beweggründe und seinen Moralkodex kennen, wodurch er trotz teils verachtenswerter Taten zu einem interessanten Charakter und einer Identifikationsfigur wird. Überhaupt macht es sich Rockstar nicht so einfach, euch in eine Truppe von Bankräubern und Mördern zu stecken. Im Camp, das euch auch als Rückzugspunkt dient und von euch (optional) mit verschiedenen Vorräten versorgt werden kann, tummeln sich auch andere gefallene Gestalten. Dutch beschäftigt neben Revolvermännern auch Trickbetrüger, einen Finanzhai oder leichte Mädchen, welche in den Städten ihre Ohren spitzen, um an Informationen zu gelangen. Die Bande zieht nicht einfach mordend und plündernd durchs Land, sondern bewegt sich von Gebiet zu Gebiet, um dort reiche Bürger oder den Staat mit einer List oder Waffengewalt um ihr Erspartes zu bringen. Auch das erleichtert die Identifikation mit der Bande und die Immersion in die Spielwelt. Ohnehin merkt man eindeutig, wie sehr die durch die Bank starken Charaktere die Handlung tragen, welche euch in viele Städte, Dörfer und sogar mehrere Bundesstaaten führt. Die Story selbst ist spannend, wendungsreich und konsequent erzählt. Wie schon im Vorgänger pfeift Rockstar Games auf Action-Genre-Konventionen à la immer höher, schneller, weiter. Nicht jede Actionsequenz muss in der nächsten Minute von einer noch größeren Explosion getoppt werden. Stattdessen nimmt man sich Zeit, die Geschichte zu erzählen. Erfordert es die Story, wird auch mal Tempo herausgenommen. Das wirkt aber nie wahllos, sondern ist immer passend und fühlt sich richtig an. Hier merkt man einen deutlichen Qualitätsunterschied zu vielen anderen Spielen. Rockstar zeigt nicht nur, dass es möglich ist, eine riesige offene Spielwelt und eine gute Geschichte mit rotem Faden unter einen Hut zu bringen, sondern schafft es erneut, die Eigenheiten des Mediums Videospiel auszunutzen, um die Story so darzustellen, wie es in anderen Medien nicht möglich wäre. Zudem bietet die Geschichte ein paar handfeste Überraschungen, mit denen wohl niemand gerechnet hat.

Organische Spielwelt

Ein weiterer Grund, warum es Red Dead Redemption 2 gelingt, einen so zu packen und ins Spiel hineinzuziehen, ist ganz klar die absolut herausragende und riesige Spielwelt. Sie ist nicht nur wunderschön und unfassbar detailliert gestaltet, sondern wirkt so authentisch, so echt und so organisch wie wir es wahrscheinlich in noch keinem anderen Spiel erlebt haben. Die vielen abwechslungsreichen Gebiete haben verschiedene Klimazonen (Tipp: Packt zur Vorsicht einen Wintermantel in die Satteltasche) und unterscheiden sich auch optisch deutlich. Dabei sind die Übergänge zwischen den Gebieten toll umgesetzt. Auf Wald folgt nicht einfach Steppe oder Sumpfgebiet. Reitet oder geht man durch die Gegend,



Die Spielwelt von Red Dead Redemption 2 ist so wunderschön sowie detailliert und liebevoll gestaltet, dass uns alle paar Meter das Herz aufging.



Immer wieder trefft ihr zufällig auf Personen, die euch um Hilfe bitten. Diese Mini-Aufgaben sind abwechslungsreich und machen die Spielwelt noch lebendiger.

erkennt man, wie sich das Gebiet langsam verändert. Ob nun verschneite Berggipfel, Wälder, Sümpfe oder staubtrockene Canyons – die Welt ist genial designt. So seltsam es sich anhören mag, es trägt auch zur Authentizität bei, dass nicht über jedem Gebiet gefühlt tausend Icons auf der Karte vermerkt sind. Ein Wald kann auch einfach mal nur ein Wald sein. Natürlich könnt ihr dort jagen, vielleicht sogar auf die Spur eines legendären Tieres stoßen, dessen Pelz besonders viel Kohle beim Händler einbringt, oder Banditen begegnen oder vielleicht den Schauplatz eines Mordes finden, doch die Areale sind ein organisches Stück Spielwelt und nicht nur eine Stätte für Sammelgegenstände, die dazu dient, Open-World-Standardaufgaben abzuhaken. Dennoch sind selbst menschenleere Gebiete durchaus lebendig, da sich dort zahlreiche Tierarten tummeln. Im Wald trefft ihr auf Füchse, Hasen, Truthähne, Wölfe oder Bären, während im Sumpfgebiet Alligatoren und Schlangen zu finden sind – jedes Areal bietet spezifische Tierarten. Doch auch die besiedelten Gebiete sind glaubhaft und abwechslungsreich gestaltet. Natürlich findet ihr in den Städten die gleichen Händler wie woanders, doch die Architektur ist überall unterschiedlich. Ein Holzfällerdorf sieht natürlich anders aus als eine Siedlung inmitten von Plantagen, welche sich selbstverständlich von einer Großstadt in den Südstaaten unterscheidet. Jede Stadt, jeder Landstrich weist besondere Merkmale und Eigenheiten auf und glänzt mit vielen Details. Haltet ihr Augen und Ohren offen, entdeckt ihr vielleicht sogar lohnende Ziel für optionale Überfälle, wie ein Hinterzimmerasino oder das Versteck einer Bande. Doch Obacht: Verscherzt ihr es auch mit gewissen Gruppierungen, kommt es durchaus vor, dass sie euch später im Spiel irgendwo auflauern und ihr in einen Hinterhalt geratet. Egal, wo man in RDR 2 unterwegs ist oder was man gerade tut – die Spielwelt ist lebendig.

Guter Cowboy, böser Cowboy
Wie schon im Vorgänger wirken sich eure Handlungen auf eine Leiste aus, auf der ihr sehen könnt, wie ehrenhaft oder unehrenhaft ihr vorgeht. Seid ihr als Arthur Morgan ein Mann der guten Tat, reagieren NPCs positiver auf euch. Seid ihr ein skrupelloser Bandit, trauen sie euch nicht über den Weg. Auch wenn ihr artig das auf euch ausgesetzte Kopfgeld bezahlt habt, eilt euch euer Ruf voraus. So ähnlich verhält es sich übrigens auch, wenn ihr nicht ab und zu mal in einem Saloon oder Hotel ein Bad nehmt. Nur dass euch dann der Gestank vorauseilt. Euer Ruf richtet sich dabei zu einem großen Teil nach euren Handlungen in den zahlreichen Zufallsmissionen, auf die ihr – genau wie im Vorgänger – unterwegs trefft. Reitet ihr einfach an einem Mann, der von einer Schlange gebissen wurde, vorbei, ist das natürlich nicht förderlich für eure Ehre. Beschützt ihr hingegen eine Kutsche vor angreifenden Banditen, ist das selbstverständlich ein Pluspunkt. Allerdings könnt ihr solche Konflikte auch anders lösen als einfach nur wild um euch zu ballern, da ihr nun ein simples Interaktionstool zur Hand habt. Visiert ihr eine Person mit LT an, könnt ihr euch aussuchen, ob ihr freundlich seid, provoziert, den Konflikt zu entschärfen versucht, eure Waffe zieht oder jemanden ausraubt. Werdet ihr selbst überfallen, könnt ihr beispielsweise den Angreifer so einschüchtern, dass er die Flucht ergreift. Oder habt ihr mit verdecktem Gesicht einen Mord begangen und werdet später dort vom Sheriff angehalten, könnt ihr euch damit rausreden, dass ihr nur zufällig am Schauplatz dieser Tragödie vorbeigekommen seid, wenn ihr den Konflikt nicht mit Waffengewalt lösen möchtet. Jeden NPC könnt ihr mit diesem System anquatschen. Egal, ob ihr ihn nun grüßt, ausraubt oder zum Kampf provoziert. Die meisten Leute (abseits eures Lagers und der Nebenmissionen) haben zwar nicht besonders viel Interessantes zu sagen, doch das ist ja durchaus realistisch. So rudimentär das Interaktionssystem auch ist, es kreiert zusätzliche Atmosphäre, die einen noch weiter in das Spiel abtauchen lässt, und dadurch entstehen teilweise sogar sehr spannende oder auch lustige Situationen. So wollten wir beispielsweise einem armen Mann am Wegesrand unsere Hilfe anbieten, als wir sahen, dass er gerade versuchte, den Hinterlauf seines Pferdes zu packen, doch unser Hilfsangebot erschreckte den Gaul derart, dass er ausschlug und seinen Besitzer zwei Meter durch die Luft trat. Interagiert ihr fleißig mit der Umwelt, werden euch zahlreiche erinnerungswürdige Momente begegnen.

Keine Angst vor Management
Im Vorfeld der Veröffentlichung waren einige Spieler und auch wir ein wenig skeptisch, inwiefern das


RDR 2 bietet alles, was man von einem Western erwartet: Zug- und Banküberfälle, Duelle und natürlich eine Massenprügelei im Saloon.


In einigen Missionen solltet ihr besser heimlich vorgehen und eure Gegner mit Wurfmessern, Pfeil und Bogen oder einem Stealth-Kill ausschalten.



Genau wie im Vorgänger ist auch das Dead-Eye-Feature wieder an Bord. Es lässt sich in mehreren Stufen ausbauen und ermöglicht euch, die Zeit zu verlangsamen und Gegner zu markieren

angekündigte Micromanagement das Spielgefühl beeinträchtigen könnte, da in den letzten Trailern davon die Rede war, dass der Hauptcharakter regelmäßig essen, sich um sein Pferd kümmern und sein Camp versorgen müsse. Hier können wir jedoch Entwarnung geben. Red Dead Redemption 2 ist in dieser Hinsicht so gut gebalanced, dass man nie davon genervt wird. Wer keine Lust hat, das Camp auszubauen oder häufig auf Jagd zu gehen, um dem Campkoch einen frischen Kadaver auf den Tisch zu legen, muss das nicht tun und kann die Geschichte trotzdem ganz normal genießen. Wer hier ein wenig Arbeit investiert, wird aber hin und wieder mit kleinen Nebenaufgaben und Gesprächen belohnt. Auch die Eigenversorgung und die des Pferdes nimmt nicht viel Zeit in Anspruch. Ab und an sollte man eben mal im Gemischtwarenladen ein paar Vorräte kaufen, damit man bei Energieverlust oder Hunger bei sich selbst oder dem Klepper mal eben ins Ringmenü schalten und eine Speise auswählen kann. Ihr müsst auch nicht andauernd baden oder das Pferd striegeln. Macht ihr das mal nebenbei, wenn ihr eh gerade in einer Stadt seid, reicht das schon aus. Das Micromanagement artet also nie in Arbeit aus, wenn ihr es nicht selber wollt. Im Gegenteil: Diese kleinen Momente tragen sogar noch mehr zur Atmosphäre bei, da man so an den Überlebenskampf im alten Westen erinnert wird und tatsächlich ein wenig mehr Bindung zum Pferd aufbaut, indem man Zeit in dessen Wohlergehen investiert. Zusätzlich zum eigenen und dem Pferdefutter dürft ihr verschiedene Medizin für Gaul und Mensch, Schnaps oder Kautabak (lädt Dead Eye auf) einkaufen. Ihr nutzt und wählt Verbrauchsgüter über ein mit LB aufrufbares Ringmenü, in dem ihr ebenfalls eure Waffen findet. Haltet ihr LB gedrückt, verlangsamt sich das Geschehen und mit RB wechselt ihr zwischen Waffen, Gegenständen für Arthur und Objekten für das Pferd. Alles ist in jeweils einem eigenen Ringmenü zu finden. Die Bedienung ist hier jedoch ein wenig fummelig, da beispielsweise sämtliche Nahrungsmittel für Arthur oder Gewehre jeweils auf einem eigenen Slot liegen. Möchtet ihr nicht diese eine Flinte auswählen, müsst ihr hier noch mal mit der RT-Taste durch eure Gewehre schalten. Bei Nahrungsmitteln, Pistolen, Tierfutter und Medizin ist das ebenso der Fall. Das ist ein wenig unkomfortabel und unübersichtlich. Zudem schaltete das Spiel teilweise einfach die von uns gewählten Waffen um. So wählten wir beispielsweise für jede Hand einen Revolver aus und bewältigten eine Mission. Bei der nächsten Mission hatten wir jedoch eine Pistole und eine abgesägte Flinte – ohne einen von der Story vorgegebenen Grund – dabei. Das ist durchaus etwas ärgerlich, da die Waffen, die man nicht mitnimmt, in den Satteltaschen des Pferdes bleiben. Deshalb solltet ihr vor einem Gefecht lieber mal checken, welche Waffen ihr gerade ausgewählt habt. Dieser Makel wurde übrigens so von den Konsolenfassungen übernommen.

Problemkind Technik

Der von uns aufgeführte Bug war auf den Konsolen eine absolute Ausnahmeerscheinung und überhaupt war RDR 2 auf PS4 und Xbox One der wohl sauberste Release eines Rockstar-Spiels, doch da kann die PC-Version leider nicht mithalten. Ja, Red Dead Redemption 2 übertrumpft die auf den Konsolen schon großartige Grafik noch einmal, ist absolut detailverliebt und die Lichteffekte sind einfach nur wunderschön anzusehen, aber Optik ist eben nicht alles. So haben sich zahlreiche Bugs und Glitches in den PC-Port geschlichen, die es so auf den Konsolen nicht gab. Während unseres Tests kam es durchaus mal vor, dass wir durch eine Kutsche glitchten und auch ansonsten schien die Kollisionsabfrage etwas seltsam zu sein. Viel ärgerlicher ist jedoch, dass Red Dead Redemption 2 selbst über einen Monat nach Release und nach zahlreichen Patches für das Spiel selbst und den nötigen Rockstar Launcher immer noch gerne abstürzt. Es dauerte etwa zwei Wochen, bis wir das Spiel überhaupt starten konnten und viele Käufer hatten dieselben Probleme. Selbst nach mehreren Updates mussten wir noch manuell an den Einstellungen beim virtuellen Speicher herumpfuschen, um das Spiel zum Laufen zu kriegen. Das darf bei einem Release in dieser Größenordnung nicht vorkommen. Zudem ist das Problem damit nicht behoben, denn RDR 2 braucht trotzdem teilweise mehrere Anläufe, bis es startet, und es kam während unseres Tests der PC-Fassung auch durchaus vor, dass der Titel dann nach einer gewissen Spielzeit einfach abstürzte. Das darf einfach nicht sein – vor allem nicht so lan-



Ob nun die Pferdepflege, Nahrungsaufnahme oder Arthurs Hygiene – das Micromanagement hat eine gute Balance und artet nie in Arbeit aus.



Erlegt ihr unterwegs wilde Tiere, könnt ihr sie häuten und Fleisch und Fell verkaufen oder eurem Camp spenden. Das ist aber alles optional.



Die zahlreichen Schusswechsel machen richtig Laune, nur das Deckungssystem ist – wie beim Vorgänger – ein wenig hakelig.

ge nach Release! Deshalb haben wir uns dazu entschlossen, Red Dead Redemption 2 klar abzuwerten. Liefe es reibungslos, wäre es, genau wie die Konsolenfassungen, eine 10 von 10. Aber eben nicht mit diesen Problemen. Immerhin ist die Maus-und-Tastatur-Steuerung gut gelungen. Wir spielten zwar lieber mit Gamepad, da sich die Spielfigur damit etwas präziser steuern lässt, doch mit der Maus kann man natürlich genauer schießen. Welche Steuerungsoption man bevorzugt, hängt ganz vom persönlichen Geschmack ab.

Ballern, rauben, genießen

Der grundsätzliche Spielaufbau orientiert sich natürlich am Vorgänger oder eben an der GTA-Reihe und anderen Open-World-Spielen. Relativ bald nach dem sehr ruhigen, atmosphärischen Beginn steht euch die komplette Spielwelt zur Erforschung offen und Auftraggeber werden mit einem Symbol auf der Karte markiert. Nebenmissionen wie kleinere Überfälle bringen zusätzlich Kohle, während die Hauptmissionen natürlich die Geschichte vorantreiben. Erkundet ihr die Gebiete ein wenig, trefft ihr zudem immer wieder auf die bekannten Fragezeichen auf der Map, wo ihr weitere kleine Missionen findet oder einfach ein paar schrille Gestalten trefft. Die Missionen sind gerade nach dem ersten Drittel des Spiels natürlich auf Action ausgelegt, doch auf den teils langen Wegen zum Missionsziel spielen die Dialoge zwischen den beteiligten Charakteren ebenfalls eine große Rolle. Das Gameplay orientiert sich hier oftmals auch an den beliebten Heists aus Grand Theft Auto 5. Sprich: Ihr erledigt Missionen, um an Informationen zu gelangen, bestimmte Objekte zu besorgen oder andere Vorbereitungen zu treffen, um schließlich einen großen Raubüberfall zu starten. Allerdings mischen natürlich auch Gesetzeshüter sowie rivalisierende Banden kräftig mit, sodass ihr euch einige Schießereien liefert. Das Gunplay ist richtig gut gelungen und die verschiedenen Schießeisen geben ein wunderbar wuchtiges Feedback. Doch auch an euren Gegnern könnt ihr den Einschlag der Kugel wunderbar beobachten. Wenn ihr beispielsweise mit einer doppelläufigen Flinte auf die Schulter eines Fieslings zielt, spürt ihr beim Abdrücken nicht nur den Rückstoß der Waffe, sondern seht auch, wie euer Widersacher beim Einschlag passend zurückgeschleudert wird. Bei besonders gelungenen Treffern werdet ihr sogar mit einer Nahaufnahme in Zeitlupe belohnt. Ebenfalls cool ist das System, welches bewirkt, dass eure Schüsse nun genauer und damit tödlicher sind, je länger ihr euer Ziel anvisiert. Schaut ihr nur kurz aus der Deckung und drückt sofort ab, ist der Schuss schwächer und ungenauer platziert als wenn ihr ein wenig länger mit dem Abdrücken wartet. Mit schnellen Schüssen kann man sich so in manchen Situationen etwas Luft verschaffen, während man aus einer guten Position zum tödlichen Scharfschützen mutiert. Checkt jedoch ab und zu eure vielgenutzten Waffen, denn wenn ihr sie nicht ab und zu reinigt, werden sie ungenauer. Allgemein sind die Schießereien wunderbar intensiv und spaßig, nur das Deckungssystem ist manchmal ein wenig ungenau. Teilweise kommt es vor, dass Arthur nicht hinter einer Kiste, sondern daneben Schutz sucht und so kurzzeitig ein leichtes Ziel ist, bis wir diesen Fauxpas korrigiert haben. Hier hat man leider einen der wenigen Kritikpunkte am Vorgänger übernommen. Wie aber schon beim ersten Teil ist dies Meckern auf hohem Niveau und schmälert den Spaß an den Schusswechseln kaum. Der hohe Unterhaltungswert ist aber auch darauf zurückzuführen, wie die Action präsentiert wird, und in dieser Beziehung ist Red Dead Redemption 2 einfach klasse. Wir überfallen Banken, rauben Züge aus, prügeln uns mit gefühlt



Auch in RDR 2 übt Rockstar Sozialkritik. So erlebt ihr in den Südstaaten etwa, wie Frauen und Schwarze als Menschen zweiter Klasse behandelt werden.


Die Missionen sind nie überdreht, aber dennoch oftmals spektakulär inszeniert. Hier flüchten wir beispielsweise von einer brennenden Plantage.



Das Waffen- und Treffer-Feedback ist eine echte Wucht. Sämtliche Schießeisen fühlen sich unterschiedlich an und laden dadurch zum Ausprobieren ein.

der ganzen Stadt im örtlichen Saloon oder lauern im Hinterhalt auf eine Kutsche. Dabei gehen unsere Verbrechen mal mehr, mal weniger glatt. Sagen wir es einfach mal so: Red Dead Redemption 2 spart nicht an allerhand coolen Momenten, die jedoch nie zu überdreht wirken, sondern zur Situation und zum Setting absolut passen. Zudem gibt es auch ein paar spannende Stealth-Abschnitte und ab und zu darf man sogar den anderen Gangmitgliedern Befehle erteilen oder aussuchen, wie man eine Mission angeht. Das hat zwar keine Auswirkungen auf die Geschichte, ist aber natürlich ein nettes Extra.

Vom Pferd erzählt

Wie schon erwähnt, seid ihr aber natürlich nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern verbringt einen großen Teil des Spiels auf dem Rücken eures Pferdes. Es bleibt euch dabei überlassen, ob ihr den anfänglichen Standardgaul behaltet, ein besonderes Ross in einem Stall ersteht oder euch selbst ein Wildpferd fangt und zureitet. Es gibt zahlreiche verschiedene Rassen mit jeweiligen Stärken und Schwächen. Eine Araberstute ist beispielsweise flinker als ein britisches Halbblut, allerdings auch nicht so stark und kann deshalb nicht so viele Treffer einstecken. Ist ein Pferd tot, kommt es auch nicht wieder. Allerdings dauert es einige Zeit, bis einer der Klepper ins Gras beißt, sodass ihr euch schon anstrengen müsst, euer Reittier zu verlieren. Je mehr ihr euch um euer Pferd kümmert, desto bessere Fähigkeiten erhält es. Ist euer Gaul mit euch vertraut, hat er beispielsweise mehr Lebensenergie und Ausdauer. Das funktioniert genauso mit euren Waffenfähigkeiten. Verteilt ihr ordentlich Kopfschüsse, erweitert sich auch eure Dead-Eye-Fähigkeit, mit der ihr die Zeit kurzfristig verlangsamen und so mehrere Gegner schnell und gezielt ausschalten könnt. Wo wir gerade schon wieder beim Ballern sind: So geschmeidig sich die Pferde selbst durch enge Pfade und zwischen Hindernissen hindurch steuern lassen, die Schusswechsel auf dem Rücken eures treuen Reittiers steuern sich ein wenig hakelig. Wenn man im Galopp plötzlich von mehreren Seiten angegriffen wird, verliert man manchmal etwas die Übersicht. Mit Maus und Tastatur sind die Schusswechsel zu Pferd jedoch etwas einfacher. Richtig schön finden wir hingegen die Animationen der Pferde. Nichts läuft irgendwie abgehackt oder unrund, die Gäule traben und galoppieren genauso, wie es ihre echten Vorbilder tun. Selbst wenn das Pferd scheut, weil ein Raubtier in der Nähe ist, sieht das absolut glaubhaft und toll aus. Wenn man nicht gerade in eine etwas hakelige Hochgeschwindigkeitsschießerei verwickelt wird, macht das Reiten richtig Spaß. Das ist auch nötig, denn die Ritte zu den Missionen sind teilweise sehr lang, obwohl immer irgendwelche kleinen Zufallsbegegnungen die Reise auflockern. Ungeduldige Naturen, die nur Action wollen, werden mit RDR 2 nicht glücklich. Das Spiel nimmt sich sowohl bei der Story als auch bei den Charakteren und bei den Reisen viel, viel Zeit. Allen, die dafür zu ungeduldig sind, entgeht aber einiges. Das Durchreiten der Welt ist so stimmungsvoll, dass wir selbst unter stressigen Testbedingungen kaum einmal die Schnellreisefunktion per Zug nutzten. Ob nun hinsichtlich Gameplay, Spielwelt, Charakteren, Fortbewegung oder dem Erzählen der Geschichte – Red Dead Redemption 2 gelingt es, sämtliche Elemente so ineinandergreifen zu lassen, dass es eines der atmosphärischsten Spiele aller Zeiten geworden ist. Umso ärgerlicher ist es, dass Rockstar nicht nur den Release auf dem PC ziemlich versaut hat, sondern das Spiel auch lange danach noch einige seltsame technische Probleme hat. Das Verweigern des Spielstarts und Abstürze dürfen in dieser Frequenz bei einem veröffentlichten Produkt einfach nicht vorkommen. ❑

Die Reit-Steuerung ist allgemein gut gelungen und sehr präzise. Nur bei Schusswechseln auf dem Gaul steuert es sich etwas hakelig.



MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„RDR 2 ist genau das, was ich mir von einem Nachfolger gewünscht habe!“

Red Dead Redemption war mein Lieblingsspiel der letzten Konsolengeneration und der Nachfolger ist es wohl für diese Hardware-Ära. Ich glaube nämlich kaum, dass mich in den nächsten ein oder zwei Jahren ein Titel hinsichtlich seiner Atmosphäre, Spielwelt und Erzählung so sehr beeindrucken wird wie der zweite Teil von Rockstar Games' Westernepos. Trotz kleiner Makel wie dem etwas hakeligen Deckungssystem und den Schießereien auf dem Pferd habe ich jede einzelne Minute von Red Dead Redemption 2 genossen. Man merkt dem Titel einfach jederzeit an, dass er sich nicht an Genrekonventionen klammern muss, um zu funktionieren, sondern sein eigenes Konzept hat und den Fokus auf Erzählung und Atmosphäre legt. RDR 2 ist einfach ein absolut fantastischer Western. Die technischen Probleme sind jedoch unverzeihlich.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende, wendungsreiche Geschichte mit einigen gelungenen Überraschungen
- ➕ Riesige, lebendige, schön gestaltete Welt
- ➕ Grandios geschriebene und vertonte Charaktere
- ➕ Abwechslungsreich inszenierte Missionen
- ➕ Tolles Interaktionssystem
- ➕ Wunderschöne Grafik
- ➕ Spaßige Schießereien, tolles Waffen-Feedback
- ➕ Großartige Westernatmosphäre
- ➕ Super stimmungsvoller Soundtrack
- ➕ Fantastische Grafik der PC-Version
- ➕ Gute Maus-und-Tastatur-Steuerung
- ➖ Teils fummelige Menüführung
- ➖ Deckungssystem und Schusswechsel auf Pferden etwas hakelig
- ➖ Teils Startprobleme, manuelle Anpassungen nötig (PC-Version)
- ➖ Teils (grundlose) Abstürze



WERTUNG 8

Red Dead Redemption 2 – Tuning-Guide

Das Western-Epos ist einer der schönsten PC-Titel überhaupt, für flüssige Bildraten sind aber Eingriffe im Optionsmenü nötig. Wir zeigen, worauf es ankommt. **Von:** Philipp Reuther



Grafik-Brett: Mit maximalen Details und 4K-Auflösung reitet RDR 2 selbst High-End-GPUs nieder.

Es hätte einer der erfolgreichsten PC-Launches der letzten Jahre werden können – das lang erwartete Konsolen-Meisterwerk Red Dead Redemption 2 ist endlich auch für den heimischen Rechner erschienen. Dazu versprach Entwickler Rockstar Games üppige Anpassungen für den PC, verbesserte Grafik und zusätzliche Inhalte.

Dieses Vorhaben ist leider nur zum Teil geglückt, denn zum Launchzeitpunkt wollte sich RDR 2 auf vielen PCs nicht zum Laufen überreden lassen oder stürzte während des Spielens ab – auch auf einigen unserer Rechner. Diese bitteren, wenn auch mittlerweile weitestgehend behobenen Umstände trüben den eigentlich erstklassigen Eindruck, den RDR 2 auf dem PC hinterlässt. Und bezüglich der Grafik hat Rockstar nicht zu viel versprochen und umfangreiche Optik-Schmankerl ins Optionsmenü integriert, welche euch erlauben, die Qualität der Optik weit über jene der Konsolen-Fassungen zu heben. So fällt beispielsweise die Sichtweite schon mit mittleren PC-Details deutlich höher als auf den Daddelkisten aus. Feinheiten wie Verschattung, Geröll auf dem Boden oder Spuren in Schnee und Matsch sind nochmals wesentlich detaillierter. Obendrein sind Beleuchtung und Verschattung deutlich aufwendiger und volumetrische Effekte wie Nebel oder Wolken sind auf dem PC sogar mit drastisch reduzierten Grafikeinstellungen feiner als selbst auf der Xbox One X – und natürlich habt ihr das potenzielle Privileg, Red Dead Redemption 2 mit 60 Fps oder mehr zu spielen.

Viele Anpassungsmöglichkeiten

Die große Anzahl an Verbesserungen übersetzt sich allerdings auch in ein ausgesprochen umfangreiches Grafikmenü mit einer Masse an Optionen. Einige dieser Effekte sind allerdings auch extrem anspruchsvoll und offensichtlich für noch kommende Hardware gedacht. Sie springen nicht einmal mit dem höchsten auswählbaren Setting des Detail-Sliders auf maximale Stufe – reguläre Voreinstellungen wie „Hoch", „Mittel" oder „Ultra" existieren im Grafikmenü derweil nicht. Zu den besonders anspruchsvollen Techniken gehört die Tessellation im Generellen, die gleich in mehrfacher Form im Menü zu finden ist. So existiert neben der Option „Tessellation", welche unter anderem die Plastitzität von Bodentexturen bestimmt, indem Steinchen, Wurzeln und sonstige Feinheiten durch zusätzliche Polygone hervorgehoben werden, außerdem der Menüpunkt „Baum-Tessellierung". Mithilfe von Letzerem werden Baumstämme mit der Technik veredelt, allerdings bringen die vielen zusätzlichen Polygone lediglich ein verhältnismäßig schmales Plus von Details und runden die Stämme nur ein wenig ab – allein diese beim Spielen sehr unauffällige Option kostet zwischen 10 bis 20 Prozent Leistung. Die „Wasserqualität" betrifft unter anderem ebenfalls Tessellation. In diesem Fall jedoch von Wasser und Wellen sowie außerdem tiefem dynamischen Schlamm oder Schnee, in dem die Spielfiguren Fußspuren hinterlassen. Diese Optionen sind sogar nochmals deutlich teurer und sollten selbst auf High-End-GPUs wie einer RTX 2080 Ti nicht auf maximaler Stufe stehen, wenn die Frameraten in Szenarien mit Wasser, Matsch oder Schnee nicht dramatisch absacken sollen. Glücklicherweise geht mit einem gewissen Absenken der Tessellation kaum ein schlechteres Bild einher, die qualitativen Unterschiede fallen nur bei sehr genauem Hinsehen und eher nicht während des eigentlichen Spielens auf. Weitere, grafisch sehr anspruchsvolle Optionen sind die Darstellung von volumetrischen Effekten beziehungsweise deren Ausleuchtung. Wir raten dazu, bei diesen Nebel- und Beleuchtungseffekten sowie den per Raymarching dargestellten, volumetrischen Wolken ein wenig Zurückhaltung zu üben. Ein Absenken der „Volumetrie-Qualität" beziehungsweise der Volumetrieauflösung unter den „Erweiterten Einstellungen" sorgt allerdings für ein etwas unschärferes und gröberes Bild.

Auf der folgenden Seite haben wir einige von uns händisch auf bestmögliche Optik-Leistungs-Verhältnisse optimierte Einstellungen sowie einige Anwendungsbeispiele abgedruckt. Wir laden euch dazu ein, euch daran zu orientieren, falls ihr euch auf der Suche nach spielbaren Frameraten durch die Prärie kriechend wiederfindet. ❑

RED DEAD REDEMPTION 2 – DETAILS, AUFLÖSUNG UND PERFORMANCE IM VERGLEICH

Das Grafikmenü von RDR 2 ist extrem umfangreich. Wir haben Einstellungen gewählt, die ein Optimum aus Optik und Leistung aus eurer Hardware holen.

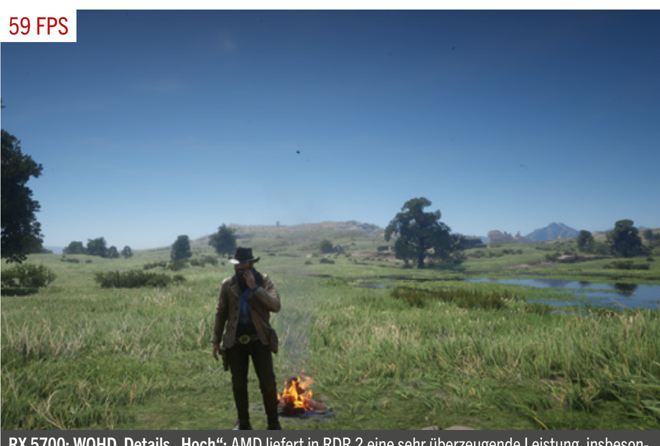
Es finden sich gut 40 Einstellungen im Grafikmenü und viele haben recht deutliche Auswirkungen auf die Leistung und Optik des Western-Epos. Wir haben vier Voreinstellungen erstellt, an denen ihr euch orientieren könnt: „Hoch“ ist die unserer Meinung nach beste Balance aus Pracht und Geschmeidigkeit: Es müssen nur wenige optische Abstriche gegenüber dem deutlich leistungshungrigeren „Ultra“ hingenommen werden. „Hoch“ läuft ab einer RX 580 oder GTX 1070 gut in Full HD oder in WQHD ab einer RX Vega 56/GTX 1080/RTX 2060. Die Einstellung „Mittel“ opfert einige sichtbare Details, das Bild wirkt weniger scharf und stabil, die Schatten flackern etwas störend, Vegetation sowie Objekte blenden hier und dort auffallend ein. Dafür läuft RDR 2 so in Full HD auch schon mit einer GTX 1060 oder RX 570 angenehm flüssig. Zu „Niedrig“ würden wir nur im Notfall raten – reduziert lieber die Renderskalierung ein wenig.



GTX 1050 Ti/4G: 75 % Full HD, Details „Niedrig“. Die kleine Geforce wird schon in Full HD überfordert und erreicht mit Ach und Krach 30 Fps samt störenden Einbrüchen. Erst mit einer Reduzierung der Renderskalierung auf 2/3 (entspricht ausgehend von Full HD rund 810p) passt die Leistung.



RX 570/4G: Full HD, Details „Mittel“: Die Fps in Full HD sind mit unseren mittleren Einstellungen angenehm, Pop-up und fusselige Schatten stören nur begrenzt. Wenn ihr stattdessen „Niedrig“ wählt, sind in Full HD auch 60 Fps drin – oder mit reduzierter Skalierung, selbst „4K“ und 30 Fps.



RX 5700: WQHD, Details „Hoch“: AMD liefert in RDR 2 eine sehr überzeugende Leistung, insbesondere die noch jungen Navi-GPUs lassen die Muskeln spielen. Bei 1440p samt hohen Details müssen optisch kaum Einschränkungen hingenommen werden und doch stehen gute 60 Fps auf der Uhr.



RTX 2080 Ti/11G: Ultra HD, Details „Ultra“: Noch sind längst nicht alle Grafikeinstellungen maximiert, doch das aktuelle Schlachtschiff unter den Grafikkarten kämpft bei Ultra HD samt Ultra-Details bereits merklich. Mit maximalen Details sinkt die Leistung um weitere 30 bis 40 Prozent.

DIE GRAFIKEINSTELLUNGEN VON „NIEDRIG“ BIS „ULTRA“

Red Dead Redemption 2 nutzt keine klassischen Voreinstellungen oder Grafik-Presets, sondern bietet im Menü einen mehrstufigen Regler. Dieser setzt die Grafikeinstellungen je nach verbauter Grafikkarte und deren Speicher unterschiedlich. Unsere händisch optimierten Einstellungen entnehmt ihr folgender Tabelle.

Grafik-Setting	Ultra	Hoch	Mittel	Niedrig
Texturqualität	Ultra	Ultra	Ultra	Ultra
Anisotropes Filtern	x16	x16	x16	x16
Lichtqualität	Ultra	Hoch	Mittel	Niedrig
Globale Beleuchtungsqualität	Ultra	Hoch	Mittel	Niedrig
Schattenqualität	Ultra	Hoch	Mittel	Niedrig
Qualität weit entfernter Schatten	Ultra	Hoch	Mittel	Niedrig
Blickfeld-Umgebungsverdeckung	Ultra	Hoch	Mittel	Mittel
Reflexionsqualität	Hoch	Mittel	Mittel	Niedrig
Spiegelungsqualität	Ultra	Hoch	Mittel	Mittel
Wasserqualität	Hoch	Individuell*	Individuell*	Individuell*
Volumetrie-Qualität	Ultra	Individuell*	Individuell*	Individuell*
Partikelqualität	Mittel	Mittel	Mittel	Niedrig
Tessellierungsqualität	Hoch	Hoch	Mittel	Niedrig
TAA	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
FXAA	Aus	Aus	Aus	Aus
MSAA	Aus	Aus	Aus	Aus

Erweiterte Einstellungen				
Nahegelegene Volumetrieauflösung	Ultra	Hoch	Mittel	Mittel
Entfernte Volumetrieauflösung	Ultra	Hoch	Mittel	Niedrig
Volumetriebeleuchtungsqualität	Ultra	Mittel	Mittel	Niedrig
Volumetrische Raymarch-Auflösung	Aus	Aus	Aus	Aus
Partikelbeleuchtungsqualität	Mittel	Mittel	Mittel	Mittel
Weiche Schatten	Ultra	Hoch	Mittel	Mittel
Grasschatten	Hoch	Mittel	Mittel	Niedrig
Lange Schatten	Ein	Ein	Ein	Ein
SSAO in voller Auflösung	Aus	Aus	Aus	Aus
Lichtbrechungsqualität im Wasser	Hoch	Mittel	Mittel	Niedrig
Wasserreflexionsqualität	Hoch	Mittel	Niedrig	Niedrig
Qualität der Wasserphysik	Hoch (-1 Stufen)	Mittel (-2 Stufen)	Mittel (-2 Stufen)	Niedrig (-3 Stufen)
Bewegungsunschärfe	Ein	Ein	Ein	Ein
Reflexion MSAA	Aus	Aus	Aus	Aus
Detailschärfe geometrischer Effekte	100%	100%	80 % (-1 Stufe)	80 % (-1)
Gras-Detaillevel	100%	70 % (-3 Stufen)	50 % (-5 Stufen)	30 % (-7 Stufen)
Baumqualität	Ultra	Hoch	Mittel	Mittel
Parallax Occlusion Mapping Quality	Ultra	Ultra	Ultra	Hoch
Dekorationsqualität	Hoch	Hoch	Hoch	Mittel
Fellqualität	Mittel	Mittel	Mittel	Mittel
Baumtessellierung	Aus	Aus	Aus	Aus

Die Sirenen gehören zu den gefährlichsten Gegnern, da sie durch Gedankenmanipulation die Kontrolle über unsere Teammitglieder übernehmen.

Phoenix **Point**

Genre: Rundentaktik/Strategie
Entwickler: Snapshot Games
Hersteller: Snapshot Games
Termin: 3. Dezember 2019
Preis: ca. 40 Euro
USK: noch nicht geprüft

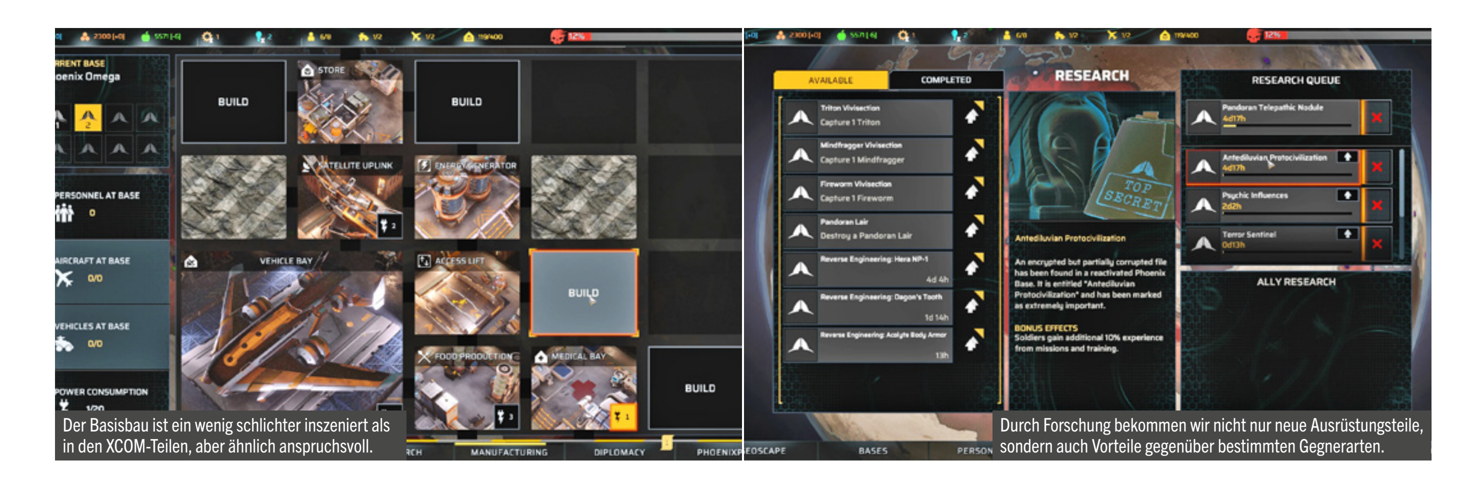
Von: Matti Sandqvist

Bloß eine plumpe XCOM-Kopie oder steckt doch mehr hinter dem neuen Taktikspiel des UFO-Schöpfers?

Mit der UFO-Reihe, sprich UFO: Enemy Unknown (1994), X-COM: Terror from the Deep (1995) und X-COM: Apocalypse (1997), haben die älteren Semester zahlreiche Stunden vor ihren PCs und Amigas verbracht. Die Taktikspiele glänzten durch ihre für damalige Verhältnisse einfache Bedienung, großen Tiefgang und das interessante Setting mit der Invasion der fiesen Außerirdischen. Wer sich in den Neunzigern zu den Vielspielern zählte und zudem ein wenig Interesse für Strategiespiele mitbrachte, kam kaum umhin, die von den Brüdern Julian und Nick Gollop entwickelten Titel förmlich zu suchten – es gab nicht wenige Leute, die in die ersten beiden Teile der Reihe mehrere hundert Stunden investiert haben.

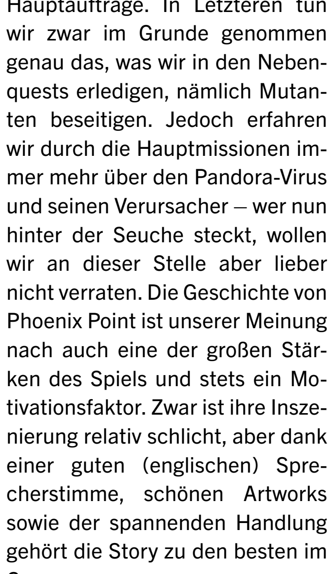
Doch der Wechsel von der Pixelgrafik hin zu richtigen 3D-Umgebungen gelang den damaligen Machern nicht so recht und so ließ das Interesse bereits mit X-COM: Apocalypse ein wenig nach. Die Nachfolger wie X-COM: Interceptor (1998), der uns in den Weltraum hievte, und X-COM: Enforcer (2001), bei dem es sich um einen Ego-Shooter handelte, waren trotz passabler Kritiken keine Kassenschlager und so war es um die Taktikreihe eine sehr lange Zeit still. Erst als Firaxis Games sich die ehemals starke Lizenz sicherte und 2012 mit XCOM: Enemy Unknown (nun ohne Bindestrich!) ein stark aufgepepptes Remake des ersten Teils herausbrachte, war die Taktikreihe wieder in aller Munde – zum einen wegen der hochklassigen Überarbeitung des Originals, und zum anderen, weil das Spiel auch in einer sehr gut portierten Version für die Konsolen erschien. Spätestens nach dem riesigen Erfolg von XCOM 2 war auch Julian Gollop überzeugt, dass rundenbasierte Taktikspiele wieder eine Zielgruppe haben, und er fing mit der Entwicklung seines Crowdfunding-Projekts Phoenix Point an.

Nun nach rund zweieinhalb Jahren und etlichen Crowdfunding-Erfolgen ist das heiß erwartete Spiel zeitexklusiv auf Epic Games Store erschienen und wir haben uns natürlich sofort in die Taktikkämpfe gegen Mutanten geschmissen. Was uns Julian Gollop mit seinem Team bei Snapshot Games auftischt und wie sich der geistige Nachfolger der UFO-Rei-



Der Basisbau ist ein wenig schlichter inszeniert als in den XCOM-Teilen, aber ähnlich anspruchsvoll.

Durch Forschung bekommen wir nicht nur neue Ausrüstungsteile, sondern auch Vorteile gegenüber bestimmten Gegnerarten.



Die Gefechtsumgebungen sind zwar abwechslungsreich, aber nicht immer schön.

he von den hervorragenden Firaxis-Titeln unterscheidet, genau das wollen wir euch in unserem Test von Phoenix Point verraten.

Düstere Zukunft

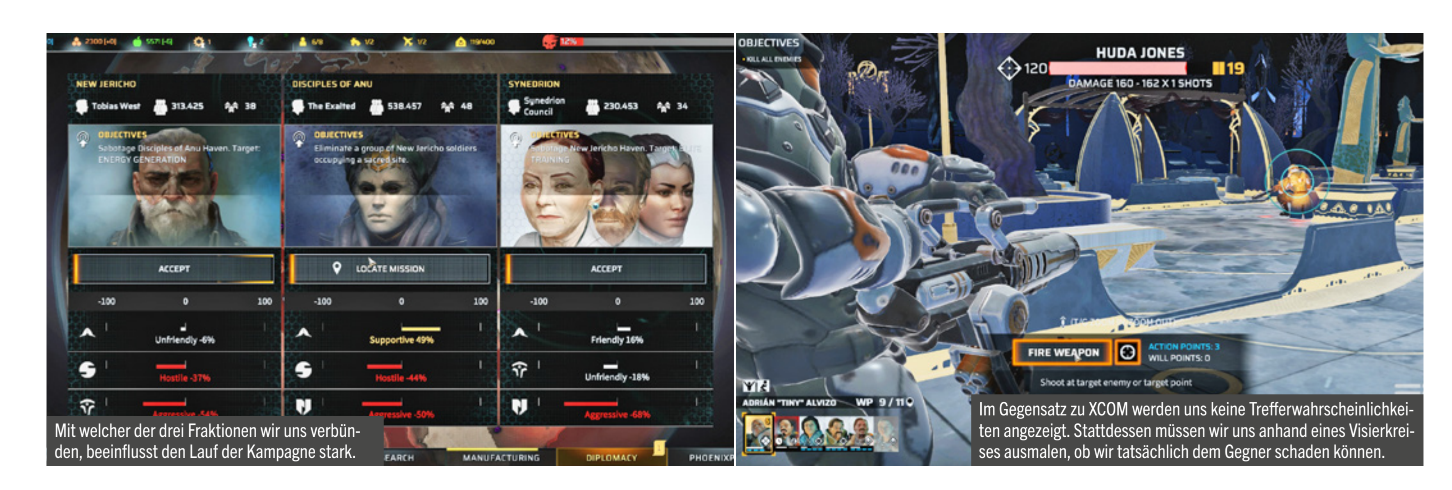
Phoenix Point versetzt uns in eine nahe, düstere Zukunft, in der sich die Menschheit in befestigte Zufluchten zurückgezogen hat. Der Grund dafür ist die Erderwärmung, die den sogenannten Pandora-Virus in der Antarktis freigesetzt hat. Der Virus verursacht Mutationen bei Krabben und anderen Meerestieren und verwandelt sie zu Monstern, die Küstenstädte und Ölplattformen angreifen. Obendrein werden auch Tausende von Menschen durch Gedankenkontrolle ins kühle Nass gelockt, aus dem sie mutiert wiederkehren. Spätestens mit dem Auftauchen eines mysteriösen roten Nebels wird auch den Anführern der Erde bewusst, dass die gesamte Menschheit bedroht ist. Eigentlich war die Notfallbasis Phoenix Point für einen solchen Notfall vorgesehen, doch in den Jahren zuvor hat man die Basis leider vernachlässigt.

In diesem für das Überleben der Menschheit entscheidenden Moment dürfen wir natürlich die Kontrolle über Phoenix Point übernehmen und machen im Grunde genau das, was wir auch schon in der XCOM-Reihe gemacht haben: Wir heuern Söldner an, verbessern mit der Zeit ihre Ausrüstung sowie Fertigkeiten, bauen an unserer Basis und absolvieren überall auf der Erde Einsätze gegen die fiesen Mutanten.

Dabei gibt es Neben- und Hauptaufträge. In Letzteren tun wir zwar im Grunde genommen genau das, was wir in den Nebenquests erledigen, nämlich Mutanten beseitigen. Jedoch erfahren wir durch die Hauptmissionen immer mehr über den Pandora-Virus und seinen Verursacher – wer nun hinter der Seuche steckt, wollen wir an dieser Stelle aber lieber nicht verraten. Die Geschichte von Phoenix Point ist unserer Meinung nach auch eine der großen Stärken des Spiels und stets ein Motivationsfaktor. Zwar ist ihre Inszenierung relativ schlicht, aber dank einer guten (englischen) Sprecherstimme, schönen Artworks sowie der spannenden Handlung gehört die Story zu den besten im Genre.

Die Qual der Wahl

Bevor wir unsere Söldner zu den Missionen schicken, müssen wir uns wie bei den XCOM-Teilen um unsere Basis kümmern. Hier fällt schon ein wenig auf, dass den Entwicklern nicht dieselben Ressourcen zur Verfügung standen wie den Entwicklern von Firaxis. Grafisch ist die Aufmachung des Stützpunktes nämlich sehr schlicht, außerdem können wir uns nicht mit den Zuständigen der einzelnen Abteilungen über Fortschritte und Ähnliches unterhalten. Was die strategischen Optionen angeht, ist das Basissystem gleichauf mit XCOM. Wir können dem Hauptquartier Räume hinzufügen, den Söldnern Trainingsmöglichkeiten geben oder die Herstellung von Ausrüstung schneller machen.



Mit welcher der drei Fraktionen wir uns verbünden, beeinflusst den Lauf der Kampagne stark.

Im Gegensatz zu XCOM werden uns keine Trefferwahrscheinlichkeiten angezeigt. Stattdessen müssen wir uns anhand eines Visierkreises ausmalen, ob wir tatsächlich dem Gegner schaden können.

Im späteren Verlauf der Kampagne treffen wir auf Gegnerarten, die uns mit mehreren Explosivgeschossen aus weiter Entfernung aufs Korn nehmen.

Um an neue Waffen, Panzerungen und Fahrzeuge zu gelangen, müssen wir hingegen Allianzen mit den drei Fraktionen des Spiels schmieden. Dafür gilt es, ihre Zufluchtsorte auf der Weltkarte zu beschützen und zudem besondere Missionen für sie zu erledigen. Ob wir uns dann den religiösen Jüngern von Anu anschließen, die gerne mit den durch den Pandora-Virus verursachten Mutationen experimentieren, oder doch lieber mit der militanten New-Jericho-Gruppierung und den demokratischen Synedrion gemeinsame Sache machen, können wir ganz nach Gusto entscheiden. Die Wahl sorgt auf jeden Fall für einen gewissen Wiederspielwert, da wir uns nie mit allen drei Fraktionen alliieren können und die Ausrüstung der Parteien sowie auch der Ausgang des Spiels sich grundlegend durch die Fraktionswahl unterscheiden. Obendrein ist bei jeder neuen Partie der Ort der Phoenix-Point-Basis ein anderer. Wir waren zum Beispiel in unserer ersten Runde in Europa angesiedelt und in der nächsten in Afrika.

Der kleine Unterschied

Was die Geschichte und unsere Basis angeht, sind die Ähnlichkeiten mit der XCOM-Reihe also nicht von der Hand zu weisen. Für die rundenbasierten Taktikkämpfe hat sich das Team um Julian Gollop aber etwas Neues überlegt. Wir können nämlich ähnlich wie in den neueren Fallout-Spielen gezielt Gliedmaßen und andere Körperteile der Mutanten aufs Korn nehmen und so zum Beispiel dafür sorgen, dass sie ihre Schusswaffen nicht verwenden oder manche ihre psychischen Fähigkeiten nicht nutzen können. Dasselbe gilt aber auch für unsere Söldner. Wenn einer etwa seinen Arm verliert, wird er nicht mehr mit seinem Scharfschützengewehr schießen können. Daher lohnt es sich, zusätzliche Ausrüstung mitzunehmen – etwa Pistolen und Granaten. In den ersten Spielstunden macht sich das Feature nicht allzu stark bemerkbar, weil Phoenix Point erst nach dem ersten Spieldrittel den Schwierigkeitsgrad hochschraubt. In den späteren Missionen treffen wir auf Mutanten, die gerne unsere Waffen (oder auch mal Gliedmaßen) durch Explosionsschaden zerstören und so viele unserer Söldner fast unbrauchbar machen.

Ein wenig schade fanden wir allerdings, dass Phoenix Point uns keine Wahrscheinlichkeiten beim Zielen auf die Gegner angibt. Zwar gibt es einen Zielkreis, der einen Radius der Streuung unserer Salven anzeigt, aber das ist bei Gefechtssituationen, in denen wir aus guter Entfernung auf die Gegner schießen, nicht sonderlich hilfreich. Ebenso ärgerlich ist es, dass man nie eine Bewegung zurücknehmen kann. Wenn man sich mal verklickt, muss man entsprechend mit den Konsequenzen leben.

Neben den Gliedmaßen müssen wir in den Taktikkämpfen auch auf die Lebensenergie und die Willenskraft unserer Söldner achten. Mit der Willensstärke können wir zum einen Spezialfertigkeiten einsetzen, die etwa unsere Charaktere schnel-



In einigen Missionen kämpfen wir nicht gegen die Mutanten, sondern gegen Soldaten anderer Fraktionen.

Tritons setzten in den Gefechten eine Art Nebel ein, der sie fast unsichtbar macht.



Die Strategiekarte hat eine große Ähnlichkeit mit UFO: Enemy Unknown. Optisch wirkt sie aber recht öde.

ler laufen lassen oder Granaten weiter werfen lassen. Zum anderen können unsere Teammitglieder in Panik geraten, falls ihre Willenskraft zur Neige geht, was in den Gefechten fatale Folgen hat. Die Söldner sind so nicht in der Lage, Befehle auszuführen, und laufen nach dem Zufallsprinzip in eine Richtung, womöglich auf die Feinde zu. Ebenso sind Charaktere mit einer niedrigen Willensstärke anfällig gegen die sogenannten Sirenen, die durch Gedankenkontrolle die Macht über unsere Söldner übernehmen. Wenn wir also zu sehr die Spezialfertigkeiten in einem Kampf anwenden, kann es passieren, dass eine einzelne Sirene innerhalb weniger Runden unser gesamtes Team kontrolliert.

Abzüge in der B-Note

Wir hatten ja schon erwähnt, dass der Schwierigkeitsgrad in der Kampagne nach dem ersten Drittel drastisch ansteigt. Das hat zum einen mit neuen Gegnerarten zu tun, aber auch oftmals mit der zufallsbasierten Anordnung der Feinde in den Gefechten. Wenn uns etwa drei Sirenen zeitgleich angreifen, können wir uns mit einem sechsköpfigen Team kaum gegen sie behaupten. Das kommt vor allem dann vor, wenn wir gegen die Nester der Mutanten vorgehen, in denen die Feinde immer wieder wie aus dem Nichts spawnen.

Sonst gibt sich Phoenix Point aber kaum eine Blöße. Grafisch ist das Spiel oftmals fast gleichauf mit den XCOM-Teilen, wenn auch die Inszenierung in den Kämpfen etwas schlechter ausfällt – die schönen Sprintanimationen fehlen zum Beispiel. Zudem ist die Kameraperspektive manchmal etwas unglücklich, sodass wir nicht sofort erkennen können, wie viel Schaden wir an einem Gegner verursacht haben. Hier könnte Snapshot Games aber mit der Zeit noch Abhilfe schaffen. Wo wir aber ein tatsächliches Problem von Phoenix Point sehen, sind die mangelnden Unterschiede gegenüber dem Genreprimus XCOM. Bis auf die Fraktionen auf der Strategiekarte und das Zielen auf Körperteile in den Gefechten ist das Spiel fast identisch mit den Firaxis-Titeln, nur dass die Inszenierung oftmals in Phoenix Point etwas schlechter ausfällt und das Balancing ab dem zweiten Drittel in der Kampagne noch nicht so richtig rund ist. Außerdem hatten wir während unserer 40 Stunden Spielzeit mehrere Abstürze, die aber mitunter der Testversion geschuldet waren. Immerhin gibt es in Phoenix Point aber nie Zeitbeschränkungen in den Gefechten, das ist unseres Erachtens ein großer Vorteil gegenüber XCOM.

Doch sollte man sich vor dem Kauf von Phoenix Point tatsächlich überlegen, ob man nicht mit den beiden XCOM-Teilen und der grandiosen Long-War-Mod insgesamt besser bedient ist. Wer aber von rundenbasierten Taktikkämpfen einfach nicht genug bekommen kann, wird mit Phoenix Point etliche spannende Stunden erleben und auch die kleinen, aber feinen Unterschiede zu schätzen wissen. ❑

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist

„Episches Taktikspiel, aber XCOM bleibt ungeschlagen.“

Ich habe mich riesig gefreut, als Julian Gollop bekannt gab, dass er ein Team um sich versammelt hat, mit dem er den geistigen Nachfolger meines absoluten Lieblingsspiels der Neunziger entwickeln will. Ein wenig skeptisch war ich aber, ob ein so kleines Studio sich gegen den Platzhirsch Firaxis behaupten kann. Genau das hat sich dann auch beim Spielen von Phoenix Point bewahrheitet. Das Spiel macht fast alles identisch im Vergleich zur XCOM-Reihe, nur dass es ein wenig schlichter inszeniert ist und das Balancing zum Erscheinen noch nicht ganz rund ist. Zudem hatte ich während des Spielens mit einigen Abstürzen zu kämpfen, durch die ich dann ärgerlicherweise manche der harten Gefechte wiederholen durfte. So sehe ich tatsächlich keinen echten Grund, jemandem Phoenix Point eher zu empfehlen als die Firaxis-Spiele. Wer aber bereits Hunderte Stunden mit XCOM verbracht hat und die Reihe so langsam satt hat, dem könnten die kleinen Unterschiede zum Genreprimus auffallen und dadurch könnte auch etwas Abwechslung geboten sein.

PRO UND CONTRA

- ➕ Taktikgefechte mit Tiefgang
- ➕ Einzelne Körperteile können anvisiert werden
- ➕ Gute Optik und Animationen in den Gefechten
- ➕ Solide KI
- ➕ Drei komplett unterschiedliche Fraktionen
- ➕ Lange Spielzeit und hoher Wiederspielwert
- ➕ Spannende Story
- ➖ Schlichte Inszenierung
- ➖ Balancing noch unrund
- ➖ Schwankender Schwierigkeitsgrad
- ➖ Einige Kameraperspektiven fehlerhaft
- ➖ Abstürze





Vor jedem Einsatz sollten wir überprüfen, ob unsere Söldner genügend Munition dabei haben.


Manchmal ist die Kameraperspektive etwas unglücklich. Hier sehen wir zum Beispiel nicht, wie viel Schaden wir an dem Gegner verursacht haben.

Eine Lanze schwerer und mittelschwerer Mechs vor einem Auftrag.

Mechwarrior 5: Mercenaries

Genre: Action
Entwickler: Piranha Games
Hersteller: Piranha Games
Termin: 10. Dezember 2019
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 12 Jahren

Von: Wolfgang Fischer

Wie gut ist die erste auf Solospieler ausgerichtete Battletech-Simulation seit 17 Jahren?

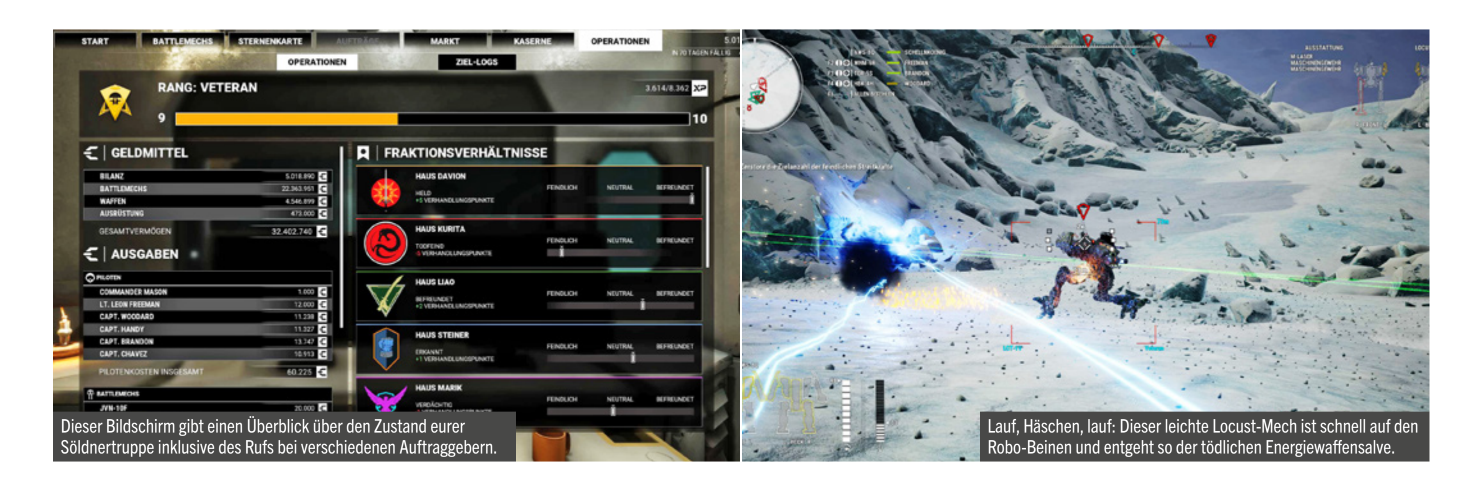
Ziemlich genau 17 Jahre sind seit der Veröffentlichung der Mechwarrior-4-Erweiterung, die ebenfalls Mercenaries hieß, vergangen. Die Battletech-Lizenz lag seitdem zwar nicht unbedingt brach, richtig gepflegt wurde sie aber auch erst wieder seit Kurzem. Vor eineinhalb Jahren veröffentlichte der Battletech-Schöpfer Jordan Weisman mit seiner neuen Firma Harebrained Schemes ein vorzügliches Strategiespiel mit Battlemechs, das Fans und auch uns sehr glücklich machte. Zuvor hielt seit 2013 nur Entwickler Piranha Games mit Mechwarrior Online die Battletech-Fahne hoch. Und so gut der Free2Play-Actiontitel auch war, viele Fans konnten sich einfach nicht mit den teilweise sehr chaotischen Online-Schlachten für bis zu 24 Spieler und dem auf Mikrotransaktionen basierten Gameplay anfreunden. Umso größer war die Freude, als Ende 2016 bekannt wurde, dass Piranha Games am Solo-Abenteuer Mechwarrior 5: Mercenaries arbeitete, das nun endlich fertig geworden ist.

Willkommen im 31. Jahrhundert!

Wer zwar schon mal von Battletech gehört, sich aber nicht wirklich ausführlich mit dem über 30 Jahre alten Science-Fiction-Universum beschäftigt hat, kann bestimmt mit den oben genannten Fachbegriffen nur wenig anfangen. Wir bringen also erst einmal etwas Licht ins Dunkel: Im Mittelpunkt von Battletech stehen bis zu 100 Tonnen schwere Kampfmaschinen, genannt Battlemechs. Die Piloten, die diese waffenstarrenden Monster steuern, nennt man Mechwarrior. Auch wenn sich die detailliert ausgearbeitete Hintergrundgeschichte über viele Jahrhunderte zieht, spielt Mechwarrior 5, wie auch das Battletech-Strategiespiel, am Anfang des dritten Jahrtausends, genauer gesagt ab dem Jahr 3015. Die Menschheit hat hunderte Planeten besiedelt, von denen ein Großteil zu einem Sternenreich namens Innere Sphäre gehört. Fünf große Herrscherhäuser (Liao, Kurita, Davion, Steiner und Marik) haben dieses Gebiet untereinander aufgeteilt und bekriegen sich ständig, um sich einen Vorteil zu verschaffen.

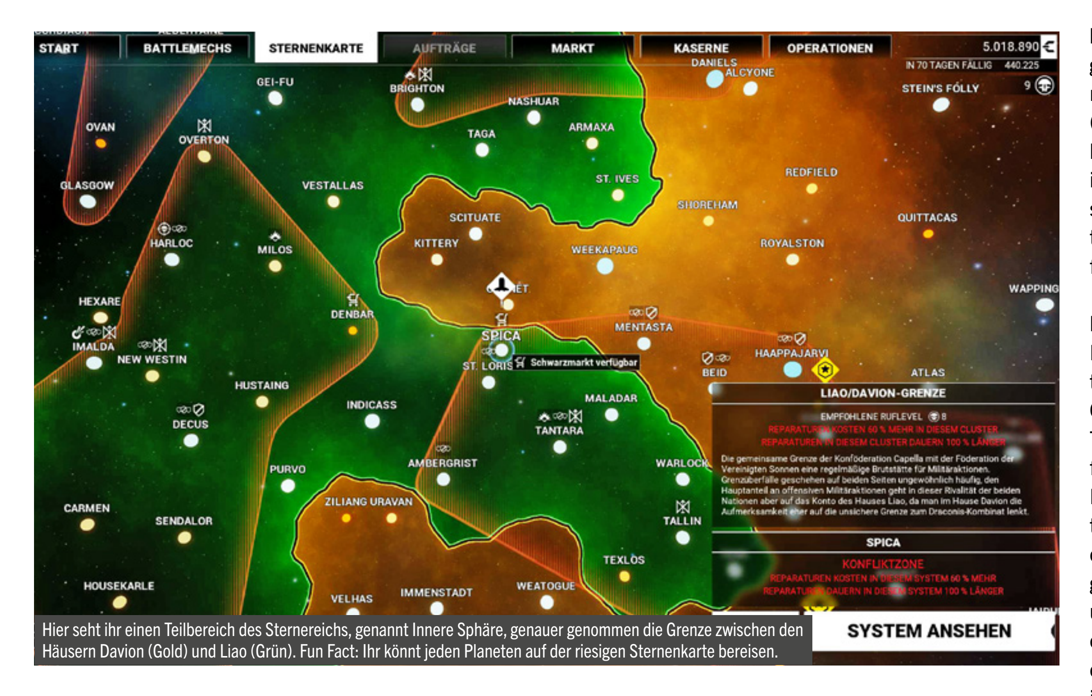
Ein Reich, fünf Herrscher, viele Kriege

Das große Ziel aller Beteiligten ist natürlich die komplette Herrschaft



Dieser Bildschirm gibt einen Überblick über den Zustand eurer Söldnertruppe inklusive des Rufs bei verschiedenen Auftraggebern.

Lauf, Häschen, lauf: Dieser leichte Locust-Mech ist schnell auf den Robo-Beinen und entgeht so der tödlichen Energiewaffensalve.



Hier seht ihr einen Teilbereich des Sternereichs, genannt Innere Sphäre, genauer genommen die Grenze zwischen den Häusern Davion (Gold) und Liao (Grün). Fun Fact: Ihr könnt jeden Planeten auf der riesigen Sternenkarte bereisen.

über alle Planeten. Das bevorzugte Kriegswerkzeug in den zahlreichen Scharmützeln sind die Battlemechs – oder kurz Mechs genannt –, die Könige aller Schlachtfelder. Und weil so ein Mech eine kostspielige Angelegenheit ist (Ersatzteile, Wartung, Arbeitsstunden usw.), heuern die fünf großen Häuser gerne Söldner an, um Geld und Ausrüstung zu sparen und sich nicht selbst die Finger schmutzig machen zu müssen. Noch eine kurze Erklärung für alle, die mit Battletech vertraut sind: Mercenaries spielt storytechnisch in einer Zeit bevor die Clans auftreten und das ganze Universum mal kurz auf den Kopf stellen. Wer wenig Ahnung von Battletech hat, der kann diese nur für Fans relevante Info auch gleich wieder vergessen.

Familiendrama zum Start

Die Geschichte von Mechwarrior 5: Mercenaries dreht sich um eine kleine, familiäre Söldnertruppe, die sich mehr schlecht als recht durchschlägt. Als der Anführer der Einheit bei einem Überraschungsangriff das Zeitliche segnet, fällt die Leitung seinem Sohn zu, dessen Rolle ihr in Mercenaries übernehmt. Euer Auftrag: die Söldnertruppe praktisch von null neu aufbauen, um Rache an den fiesen Mördern eures Vaters zu nehmen. Dazu gehören nicht nur Missionen, die ihr bestreiten müsst, sondern auch die organisatorische und finanzielle Planung des Betriebs. Ihr müsst Mechs kaufen und verkaufen, euch um die Versorgung mit Ersatzteilen kümmern, Piloten anheuern und vor Aufträgen die Konditionen gut aushandeln, um das Maximum herauszuholen. Nach und nach baut ihr euch über erfolgreiche Missionen einen gewissen Ruf auf, der es euch ermöglicht, lukrativere Aufträge an Land zu ziehen und schlagkräftigere Battlemechs ins Gefecht zu führen.

Anspruchsvolle Ballereien

Mechwarrior 5: Mercenaries ist eine Mischung aus Action-Spiel und Simulation, die durchaus ein gewisses Maß an taktischem Vorgehen in Missionen erfordert. Schließlich ist nicht jeder Auftrag gleich. Mal müsst ihr einen Stützpunkt angreifen und diesen zerstören, ein anderes Mal einen Mech-Krieger einer bestimmten Fraktion und seine Unterstützer aus dem Weg räumen. Es gibt außerdem noch Verteidigungsmissionen, bei denen ihr Angreifer davon abhalten müsst, ein bestimmtes Ziel zu vernichten. Am Ende kommt es immer auf das Gleiche raus: Ihr bekämpft andere Mechs und Unterstützungstruppen (Panzer, Helikopter und Gefechtstürme). Aber auch wenn die Missionen nicht allzu viel Abwechslung liefern, könnt ihr dennoch nicht blindlings feuernd durch die Gegend laufen. Dafür ist der grundsätzliche Schwierigkeitsgrad in den Aufträgen, der zudem an die Reputation eurer Söldnertruppe gebunden ist, einfach zu hoch. Einen Easy-Mode sucht ihr in Mechwarrior 5: Mercenaries vergeblich. Umso wichtiger ist es, dass ihr euch eingehend mit der Kontrolle und den Fähigkeiten eurer Metallmonster beschäftigt.

Bis zu 100 Tonnen brutale Feuerkraft

Alles, was ihr grundsätzlich über die Steuerung eines Battlemechs wissen müsst, erfahrt ihr in der Tutorial-Mission anhand eines 50 Tonnen schweren Centurion-Mechs, der über eine formidable Bewaffnung verfügt. Die Waffensysteme eines Mechs lassen sich grundsätzlich in Raketen, Energiewaffen und ballistische Waffen unterteilen, wobei es im Hinblick auf Durchschlagskraft, Hitzeentwicklung und Reichweite verschiedenste Varianten gibt. In der Regel gibt es von jedem Mech mehrere Varianten, deren Eigenheiten sich natürlich auf die Einsatzmöglichkeiten auswirken. Im Prinzip könnt ihr ein Mech-Chassis auch selbst mit Waffen, Hitzetauschern und Ausrüstung bestücken und euch so euren Traum-Mech zusammenbauen. Dies erfordert aber ein sehr gutes Verständnis der einzelnen Komponenten sowie deren Vor- und Nachteile. Ein Blick auf die Waffensysteme und die Grundwerte eines Battlemechs (Gewicht, Panzerung, Feuerkraft, Kühlung, Geschwindigkeit, Sprungkraft und maximale Waffenreichweite) geben euch einen guten Eindruck von dessen Leistungsfähigkeit im Kampf. Die Tonnage gibt auch Aufschluss darüber in welche Kategorie ein Mech gehört: Leicht (20 bis 35 Tonnen), mittel (40 bis 55 Tonnen), schwer (60 bis 75 Tonnen) oder Assault (80 bis 100 Tonnen). Ein leichter Mech ist natürlich viel beweglicher und schneller als ein 100-Tonnen-Monster, zu denen beispielweise der gefürchtete Atlas gehört.

Mit Maus, Tastatur & guten Reflexen

Es gibt drei Steuerungsmöglichkeiten in Mechwarrior 5: Mercenaries: Gamepad, Joystick oder Maus und Tastatur. Wir haben uns nach ausführlichen Tests aller Optionen für Letztere entschieden, weil das in den teilweise hektischen Gefechten, in denen jeder Schuss sitzen muss, die größte Kontrolle über Battlemech und KI-Mitstreiter bietet. Ihr steuert euren Mech hier Shooter-typisch mit den Tasten W, A, S und D während ihr mithilfe der Maus den Oberkörper des Mechs bewegt. Weil die Waffen eines Mechs in der Regel im Hinblick auf ihre Reichweite zu Feuergruppen zusammengefasst werden, empfiehlt sich eine Maus mit mindestens drei oder vier Tasten. Alles, was darüber hinaus geht, könnt ihr auch über die Tastatur abfeuern. Die Zielerfassung über die Tasten R und T ist etwas gewöhnungsbedürftig, funktioniert nach kurzer Zeit aber ganz gut. Über die F-Taste des Keyboards gebt ihr den bis zu drei KI-Mitstreitern einfache Befehle, die eure Kollegen dann meist zuverlässig befolgen. Insgesamt ist die Steuerung gut durchdacht und trotz vieler Funktionen nicht unnötig überladen.

Während das Gamepad von allen Steuerungsoptionen am schlechtesten abschneidet, fühlt sich die Joystick-Steuerung (wir haben MW5 mit einem Logitech Extreme 3D Pro ausprobiert, der über 12 Aktionstasten, Schubregler und einen Coolie-Hat verfügt) zwar realistisch und gut an, ist in den entscheidenden Momenten aber zu träge und umständlich. Mit etwas

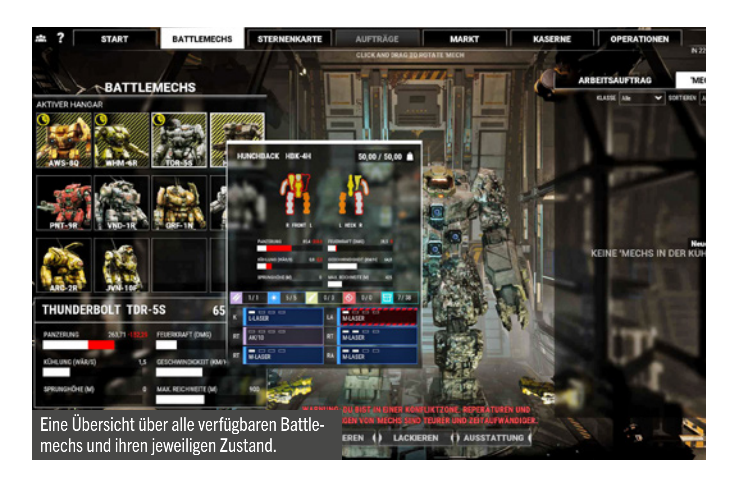

Die riesigen Entfernungen zwischen den einzelnen Planeten werden mithilfe dieser Jump Ships bewältigt, die viele Raumschiffe befördern können.

In kalten Umgebungen ist die Hitzeentwicklung bei allen Mechs etwas verringert.

längerer Einarbeitung kann man aber auch hier bestimmt ganz gute Ergebnisse erzielen. Die Entwickler erweitern auch weiterhin die Liste unterstützter Joysticks.

Schwerer ist nicht immer besser

Eine typische Mission in MW5 läuft so ab: Ihr sucht euch auf der riesigen Sternenkarte der Inneren Sphäre einen Planeten in einer politischen Konfliktzone aus, auf dem es einen Auftrag gibt, der für euren aktuellen Ruf als Söldner geeinigt ist. Danach begebt ihr euch mit eurem Raumschiff, auf dem zwölf kampfbereite Mechs gleichzeitig untergebracht werden können, dorthin und handelt die Eckdaten des Gefechts aus. Ihr könnt die Grundparameter des Vertrags anpassen und auf diese Weise einstellen, wie viel ihr an Bezahlung erhaltet, wie viel Schrott euch vom Schlachtfeld zusteht (Salvage) und wie hoch die Schadensabdeckung für eure Mechs ist. Dafür benötigt ihr Verhandlungspunkte, die wiederum davon abhängen, wie euer Vertrauensverhältnis zum jeweiligen Arbeitgeber ist. Wer also besonders viele Aufträge für eines der herrschenden Häuser verrichtet, der kann deutlich bessere Konditionen erreichen. Danach geht es zur Mech-Auswahl, wobei eure Kampfmaschinen ein maximales, vom Schwierigkeitsgrad bzw. vom Ruf abhängiges Gesamtgewicht nicht überschreiten dürfen. Es empfiehlt sich daher, nicht nur schwere Mechs zu horten, sondern auf ein ausgewogenes Verhältnis aller Klassen zu achten. Wenn ihr die gewünschten Battlemechs ausgewählt habt, müsst ihr noch Piloten für die Kampfmaschinen zuteilen. Einen Mitstreiter erhaltet ihr kurz nach Spielstart kostenlos im Rahmen einer Mission. Weitere könnt ihr auf speziell gekennzeichneten Industrieplaneten anheuern. Die meisten sind aber noch grüne Rekruten und verbessern sich erst durch die Verwendung der verschiedenen Waffensysteme von Auftrag zu Auftrag. Sollte sich einer der KI-Kameraden in einer Mission verletzen, so fällt er in der Regel für Wochen aus. Daher solltet ihr also stets ausreichend Ersatz zur Verfügung haben.



Eine Übersicht über alle verfügbaren Battlemechs und ihren jeweiligen Zustand.

Zielsichere KI-Kumpel

Danach geht es endlich los: Abhängig vom Auftrag seid ihr entweder sofort mitten im Kampfgeschehen oder müsst zu eurem Missionsziel bzw. den -zielen marschieren. Geht es darum, ein bestimmtes Ziel zu zerstören oder zu verteidigen, rücken die Gegner in der Regel in Angriffswellen an. Feinde erwarten euch stets in drei Formen: Mechs in unterschiedlichen Gewichtsklassen sowie Helis und Panzer. Während die letzten beiden Gegnertypen eher in die Kategorie „nervig" fallen, solltet ihr sie dennoch nicht unterschätzen und schnellstmöglich aus dem Weg räumen. Glücklicherweise agieren eure KI-gesteuerten Lanzenkameraden (eine Lanze ist ein Kampfverband, der aus bis zu vier Mechs besteht) intelligent und greifen besonders kleine Gegner schnell und zielgerichtet an. Wenn es gegen Mechs geht, empfiehlt es sich aber, ihnen Prioritätsziele zuzuweisen, um Kämpfe ökonomischer zu gestalten. So gut eure KI-Kumpel auch sind, am Ende kommt es besonders auf eure eigenen strategischen und kämpferischen Fähigkeiten an, um lebendig aus den teilweise knüppelharten Missionen herauszukommen. Und natürlich darauf, wie gut ihr die Möglichkeiten eures Mechs nutzt, um Schaden zu vermindern und Gegner schnell auszuschalten. Story-Missionen und Nebenquests sind von Natur aus sehr herausfordernd und oft nicht auf Anhieb zu schaffen. Bei Standardaufträgen variiert der Schwierigkeitsgrad stark, was sich auch auf den Spielspaß auswirkt.

Shopping auf dem Schwarzmarkt

Egal, wie gut ihr kämpft: Nach einer Mission sind erst einmal Reparaturen fällig. Wie umfangreich diese ausfallen und wie viel Spielzeit dafür draufgeht, hängt vom Ausgang der Mission und dem Zustand aller beteiligten Mechs ab. Einfache Reparaturen an den Gerätschaften und der Panzerung gehen schnell vonstatten und sind auch recht günstig. Müssen Ausrüstungen und Waffensysteme komplett ausgetauscht werden, ist die ganze Angelegenheit etwas kniffliger. Denn um ein passendes Ausrüstungsteil einzubauen, müsst ihr es auch auf Lager haben und das ist – besonders zu Beginn des Spiels –



Dieses Bild aus eurem Mech-Hangar verdeutlicht wie groß die Kampfmaschinen sind. Zwischen Missionen könnt ihr in Ego-Sicht auf eurem Raumschiff herumlaufen und euch umsehen.

gar nicht so selbstverständlich. Ganz besonders, wenn ihr in eure Mechs nicht die Standard-08/15-Ersatzteile einbauen wollt, sondern hochqualitative Varianten, die bessere Grundwerte bieten, aber auch deutlich teurer sind. Im Prinzip gilt das Gleiche auch für Battlemechs. Denn auch wenn ihr gelegentlich einen Mech als Schrott- oder Missionsbelohnung bekommt, werdet ihr euch die richtig interessanten Modelle in der Regel kaufen müssen. Die beste Chance, an gutes Equipment und mächtige Mechs zu kommen, stellen Industrieplaneten dar, die ihr anfliegen müsst, um zu sehen, was dort angeboten wird. Die andere Möglichkeit, an gute Ausrüstung zu kommen, stellen Planeten mit einem Schwarzmarkt dar. Manchmal enthält das Angebot des jeweiligen Marktplatzes auch rare Mechs in Top-Zustand oder gar Hero-Battlemechs, die sich durch besondere Ausstattung auszeichnen. Natürlich sind solche Angebote alles andere als günstig und genug Geld besitzt man als Anführer einer Söldnertruppe eigentlich nie. Schließlich geht bei euren Mechs ständig was kaputt und laufende Kosten für euer Schiff und eure Besatzung habt ihr natürlich auch.

Auf Tour durch die Innere Sphäre
Mechwarrior 5: Mercenaries ist ein ziemlich umfangreiches Abenteuer. Das liegt daran, dass ihr euch mühselig durch (stellenweise mehrstufige) Standardaufträge und umfangreichere Neben-Quests grinden müsst, um im Ruf aufzusteigen. Gelingt euch dies, habt ihr in der Regel eine neue Story-Mission vor der Brust, die euch in Sachen Schwierigkeitsgrad alles abverlangen wird, was eure Fähigkeiten und euer aktueller Mech-Hangar hergeben. Dann startet der Grind zum nächsten Stufenaufstieg von Neuem. Wir hätten uns deutlich mehr Story-Missionen gewünscht, dann würde sich die Kampagne, für die ihr mindestens 50 Stunden veranschlagen solltet, nicht gar so lange ziehen. Auch wenn Mechwarrior 5 auf Solospieler ausgelegt ist, gibt es dennoch einen kooperativen Mehrspielerpart. Über diesen könnt ihr Freunde einladen, euch in der Kampagne zu unterstützen, oder eigene Koop-Missionen mit frei wählbaren Parametern einrichten. Aus Zeitgründen haben wir uns in diesem Test aber auf die Solovariante des Spiels konzentriert.

In technischer Hinsicht reißt Mechwarrior 5 keine Bäume aus. Die Mechs sind zwar detailliert und können hübsch bemalt werden, die Levels und Effekte sind für das aktuelle Grafikniveau im Jahr 2019 aber nur irgendwo zwischen zweckmäßig und gut angesiedelt. Das kann die Unreal Engine eigentlich besser. Das Schadensmodell, das sowohl bei Mechs als auch bei Gebäuden zur Anwendung kommt, ist gelungen, aber am Ende auch nicht aufsehenerregend gut, weil sich manche Gebäude nicht völlig zerstören lassen. Auch wenn es in der Inneren Sphäre hübsche Ecken gibt, hat uns MW5 rein optisch also nicht komplett umgehauen. Besser ist da die Soundkulisse gelungen: Die englische Sprachausgabe, die euch auch in der deutschen Fassung des Spiels begleitet, ist ebenso stimmig wie der rockig angehauchte Soundtrack des Spiels und die Soundeffekte. ❑

MEINE MEINUNG
Wolfgang Fischer



„Gute Fortsetzung, in Sachen Gameplay noch ausbaufähig.“

Was habe ich mich auf Mechwarrior 5: Mercenaries gefreut. Als riesiger Battletech-Fan, der alles zur Lizenz verschlungen hat, konnte ich es kaum erwarten, endlich wieder ins virtuelle Cockpit eines Battlemechs zu steigen, um andere Kampfroboter zu schrotten. In vielerlei Hinsicht ist das neue Mechwarrior ein Traum, der wahr geworden ist. Nachdem die erste Euphorie ob der vielen Mechs, der coolen Missionen und der im Vergleich zum uralten Vorgänger hübschen Optik abgeflaut ist, fällt aber auf, dass MW5 durchaus ein paar Schwachpunkte hat, über die man nicht hinwegsehen kann. Man muss sich durch viel zu viele ergebnisarme Aufträge kämpfen, um in der Story voran zu kommen. Diese Standardmissionen könnten zudem mehr Variabilität und Überraschungsmomente vertragen. Piranha Games nutzt die Battletech-Lizenz ganz gut aus, könnte aber noch viel mehr aus dieser genialen Vorlage herausholen.

PRO UND CONTRA
- + Anspruchsvoller Mix aus Shooter und Kampfroboter-Simulation
- + Packende Gefechte
- + Viele Mech-Modelle
- + Gut designte Levels
- + Sehr nah an der Lizenz
- + Stimmungsvolle Sound-Kulisse
- + Gelungene Steuerung mit Maus und Tastatur
- − Spannungsarme, schleppend erzählte Story
- − Stellenweise unausgegorener Schwierigkeitsgrad
- − Repetitive Missionen und Missionsarten
- − Zu wenige Story-Missionen, zu viel motivationsarmes Standardgeplänkel




Die 40 Tonnen schwere Cicada aus dem Haus Davion (rechts) kann es im Normalfall nicht mit einem 80-Tonner wie dem Awesome aufnehmen. Dummerweise ist unser Mech schon etwas stärker angeschlagen.



Auf diversen Industrieplaneten könnt ihr wertvolle Ausrüstung und Mechs kaufen. Und wer es mit dem Gesetz nicht so genau nimmt, der sucht sich einfach eine Siedlung mit Schwarzmarkt.



Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Airship Syndicate
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 05. Dezember 2019
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 12 Jahren

Darksiders: Genesis

Das Darksiders-Franchise kriegt ein Prequel in dem sich Reiter Strife zum ersten Mal die Ehre gibt. Sind er und War ein gutes Team, oder geht alles den Bach runter? **Von:** Paula Sprödefeld

Die lange Wartezeit auf Diablo 4 ertragt ihr nicht mehr und wollt jetzt sofort wieder ein isometrisches Hack & Slay haben? Dann könnte für euch jetzt die Zeit gekommen sein, denn am 5. Dezember 2019 bekommt ihr von THQ Nordic und Airship Syndicate den neusten Darksiders-Teil auf dem PC geboten. Diesmal wird's aber kein Action-Adventure, sondern im Endeffekt ein Diablo-Klon. Ob Darksiders: Genesis mit der etablierten Blizzard-Marke mithalten kann? Das wollen wir herausfinden.

Eine Story zum Vergessen

Die letzten drei Darksiders-Teile haben sich immer auf einen Reiter fokussiert: War, Death und Fury. Genesis grenzt sich davon aber ab und soll als Prequel verstanden werden. Mit War und dem neuen Charakter und vierten Reiter im Bunde Strife stellt ihr euch Luzifer. Vorher müsst ihr aber noch eine Vielzahl an anderen Höllenfürsten niedermähen, wobei euch die eher sekundäre Story durch Zwischensequenzen und Dialoge zwischen War und Strife erzählt wird. Außerdem könnt ihr im Spielmenü über den Punkt Journal mehr über die Gegner und die anderen Reiter nachlesen. Wirklich relevant ist das im ganzen Spiel jedoch nicht.

Auf Kriegsfuß mit Strife

Der Fokus liegt ja auch ganz klar auf dem Gameplay, ebenso wie in Diablo. Doch schon bei der Wahl der Charaktere haben die Entwickler ziemlich viel Potential verschenkt. Ihr könnt zwar mit War und Strife spielen, doch Fury und Death sind „anderweitig beschäftigt“ und glänzen mit Abwesenheit. Das ist aber auch kein Weltuntergang, denn das Gameplay mit War ist wirklich spaßig. Wie schon im ersten Teil beweist der kriegerische Reiter, wie stark er ist, dass er gut mit dem gigantischen Schwert umgehen kann und seine anderen Waffen wie die Vorpalklinge oder der Tremorhandschuh auch ihren Nutzen haben. Dagegen stinkt der neue Reiter Strife ziemlich ab. Er ist schwächer als War, dafür aber schneller und für seine Knarren gibt es immer mal wieder neue Munition mit verschiedenen Perks. Wirklich Spaß macht das Kämpfen mit ihm aber dennoch nicht.

Beide Reiter haben natürlich ein treues Pferd dabei, das jedoch in manchen Gebieten logischerweise nicht geritten werden kann. Dafür sind eure Attacken zu Ross wesentlich stärker. Ihr bekommt außerdem im Verlauf des Spiels neue Fähigkeiten für den Kampf und Sekundärwaffen für das Lösen von Rätseln. Eure primären Waffen – Wars Schwert und Strifes Knarren und Klingenwaffen – könnt ihr aber weder ändern noch aufbessern.

Das soll aber wohl durch die Zornfähigkeiten und die Chaosgestalt kompensiert werden. Durch das Sammeln von gelben Kugeln steigt euer Zorn und während ihr auf die Feinde einkloppt füllt sich euer Chaos-Meter. Das wurde dann doch aus den Vorgängern übernommen und passt auch immer noch gut zum Darksiders-Kampfstil. Dagegen ist die Steuerung leider nicht gut ausgereift. Zu Anfang empfiehlt euch das Spiel ein Gamepad zu benutzen. Die Tastenbelegung ist jedoch besonders für die Verwendung von Fähigkeiten und das Aktivieren der Chaosgestalt so wenig intuitiv gelegt und zu ähnlich, dass wir im Eifer des Gefechts öfter die Chaosgestalt auslösten, statt eine der Zornfähigkeiten zu verwenden. Dazu kommt, dass das Aiming mit Strifes Knarren und Wars Vorpalklinge nicht sehr genau ist und vor allem im Kampf während des Ausweichens kaum exakt genutzt werden kann. Wenn ihr euch jedoch ein wenig an die Steuerung gewöhnt habt, findet ihr einen gewissen Dreh, die Macken zu umgehen. Intuitiv geht aber anders.

Gemeinsam sind wir stark

Wenn ihr den Singleplayer-Modus wählt, müsst ihr euch nicht einen der beiden Charaktere aussuchen, sondern könnt zu jeder Zeit durchwechseln. Dabei verschwindet der

Erstmalig könnt ihr ein Darksiders auch im Koop-Modus spielen. Dabei könnt ihr zwischen lokal und online wählen, wobei ihr im lokalen Koop auf einem Splitscreen spielen müsst.

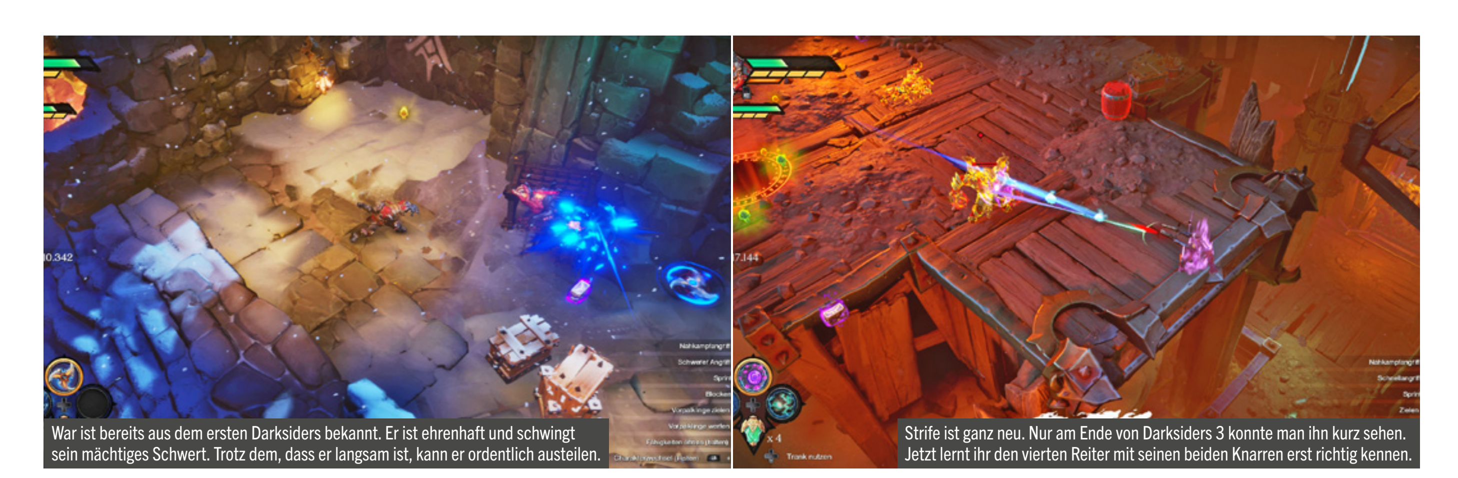
jeweils andere, ihr habt also keinen Botbegleiter bei euch. Sobald euch aber beispielsweise Strife stirbt, wechselt ihr automatisch zu War und andersherum. Strife ist dann für einige Sekunden außer Gefecht gesetzt, wird dann aber wieder als einwechselbar angezeigt, meist mit halbvoller Lebensleiste. Darksiders: Genesis kommt aber auch noch mit einem Koop-Modus daher. Besser gesagt zwei Arten davon. Im lokalen Koop sitzt ihr zusammen vor einem Splitscreen und könnt dabei auch immer zwischen Strife und War wechseln, jedoch können nicht beide Spieler den gleichen Reiter steuern. Auf einem größeren Monitor ist das auch nicht zu umständlich. Wenn der Monitor jedoch kleiner ist, wird es ganz schnell verwirrend und wuselig auf dem Bildschirm. Besser zeigt sich da der Online-Koop-Modus. Ihr könnt entweder Freunde einladen oder bei Freunden im Spiel beitreten, zufälliges Matchmaking über einen Server steht leider nicht zur Verfügung. Dann erscheinen eure beiden Spielfiguren auf demselben Schirm ohne Splitscreen, jedoch ist weder ein In-Game-Chat noch eine Teamspeak-Möglichkeit vorhanden. Schade.

Kämpfen und knobeln

Schade ist auch, dass die Kämpfe in Darksiders absolut nichts Besonderes sind. Obwohl es eine Vielzahl an Gegnertypen gibt, sind die Zusammenstöße mit ihnen schnell ausgelutscht. Die Bosskämpfe sind ähnlich nichtssagend, denn statt in Phasen zu agieren und Abwechslung durch Rätsel während des Kampfes rein zu bringen, wie in den Vorgänger-Spielen, kloppt ihr hier auch einfach nur auf die – zugegeben etwas größeren – Widersacher ein und die Sache ist geritzt. Dagegen stehen dann die interessanteren Umgebungsrätsel, die sich auch in den ersten drei Darksiders-Teilen finden. Je weiter ihr kommt, desto mehr neue Sekundärwaffen und Fähigkeiten schaltet ihr frei, wodurch ihr wiederum neue Rätsel löst und Wege findet.

Das erfordert aber wiederum viel Backtracking, was in einer einzigen Welt mit Teleport-Möglichkeiten nicht das größte Problem darstellt. Darksiders: Genesis besitzt jedoch eine Levelstruktur. Ihr erreicht die Level nur durch den Hub, in dem auch die beiden Händler Vulgrim und Dis sitzen. Am sogenannten Schlangenloch wählt ihr dann, welches Level ihr spielen wollt. Es gibt insgesamt 17 davon und zusätzlich noch die Arenen, die ihr später im Spiel freischaltet. Dort erwarten euch Gegnerwellen. Die Hauptlevel selbst sind schön designt und jedes ist einzigartig, aber trotzdem im typischen Darksiders-Stil gehalten. Was die Entwickler ebenfalls eingebaut haben und was viele Darksiders-Fans kennen werden, sind die typischen Kletterpassagen an Wänden entlang, über Abhänge und mit dem Enterhaken durch die Luft. Alles gut und schön, aber in der isometrischen Ansicht, die Genesis nun einmal hat, werden diese Abschnitte schnell zu unberechenbaren Todesfallen. Entfernungen und Höhe können nämlich schwer eingeschätzt werden, weshalb es in unserem Test des Öfteren passiert ist, dass wir irgendwo runtergefallen sind, weil wir dachten, der Balken ist ein bisschen weiter links.

Das sorgt für Frust, vor allem, wenn ihr ein Level schon zum



War ist bereits aus dem ersten Darksiders bekannt. Er ist ehrenhaft und schwingt sein mächtiges Schwert. Trotz dem, dass er langsam ist, kann er ordentlich austeilen.

Strife ist ganz neu. Nur am Ende von Darksiders 3 konnte man ihn kurz sehen. Jetzt lernt ihr den vierten Reiter mit seinen beiden Knarren erst richtig kennen.



Auch Rätsel sind wieder ein großer Gameplay-Teil in Darksiders: Genesis. Das ist interessant, macht Spaß und ist gut in die hübsche Spielwelt eingebaut.

dritten Mal spielt, da ihr mit einer neuen Fähigkeit endlich das letzte Rätsel lösen könnt, und dann immer wieder an der gleichen Kletterwand das Zeitliche segnet. Backtracking ist manchmal spannend, aber deshalb ein Level immer wieder komplett durchspielen zu müssen, ist nur frustrierend und unmotivierend.

Hinzu kommt, dass es zwar für jedes Level eine Map gibt, die auch sehr genau ist. Wenn ihr außerdem die Karte im Level findet, werden euch auch alle Sammelgegenstände, Bosse und Truhen angezeigt. Aber das Einzige, was nicht angezeigt wird, ist euer Spielcharakter. Richtig gelesen, ihr seht nicht, wo ihr euch befindet. Zwar blinkt der Teil der Karte, in dem ihr gerade seid. Doch je nach Level kann das ein riesiges Gebiet sein und ohne die Möglichkeit zu zoomen oder die Kamerarichtung zu ändern verliert ihr schnell die Orientierung oder überseht sammelbare Dinge.

Darksiders: Sammelwahn

Und von diesen gibt es viele! Darksiders: Genesis ist voller Sammelgegenstände – mal mit mehr, mal weniger Nutzen. Von erledigten Gegnern und aus Truhen bekommt ihr Seelen, mit denen ihr bei Vulgrim einkauft. Fährmannsmünzen sind in den Levels verteilt, die braucht ihr auch im Shop. Grüne Kugeln heilen euch, gelbe füllen euren Zorn auf und die lila Kisten geben Strife neue Munition. Außerdem gibts noch Teile für das Gesundheits- und Zornupgrade, Teile der Abgrundrüstungen und am vielleicht wichtigsten: die Kernkreaturen zum Einbauen in den Fähigkeitenbaum. Aber, und das ist ein großes Aber, es gibt kein traditionelles Loot à la Diablo. Ihr findet keine besseren Waffen oder Ausrüstungsgegenstände mit denen ihr den Charakter aufbessern könnt. Keine Upgrades für Primärwaffen oder einfach auch mal ein hübscheres Cape. Es fehlt also das, womit sich jeder bei Diablo oder auch anderen Genrevertretern wie Path of Exile am liebsten beschäftigt: das Verbessern des Charakters.

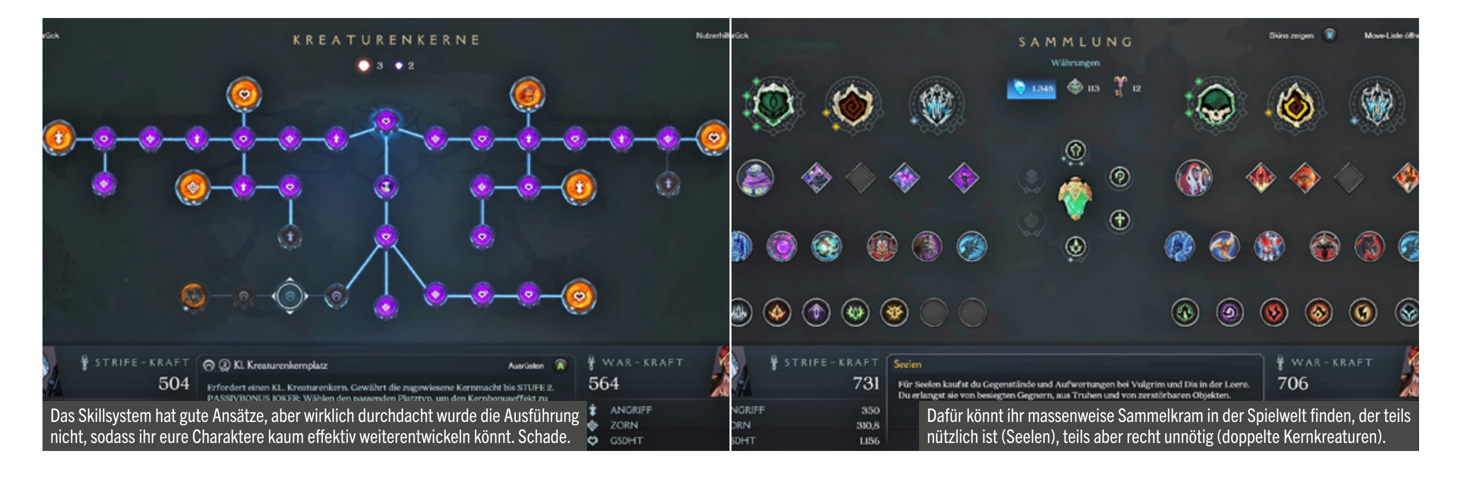
Ohne Loot nix los

Das Einzige, was euch bleibt, sind die Kernkreaturen. Es gibt Große und Kleine von je normalen Mobs und Bossgegnern. Sie haben je eine Kategorie: Angriff, Zorn oder Gesundheit und wenn ihr sie im Skilltree in den zu dieser Kategorie passenden Slot packt, bekommt ihr einen Matching-Bonus. Logischerweise werden dadurch eure Stats für Angriff, Zorn oder Gesundheit verbessert und durch die Boss-Kernkreaturen gibts auch noch besondere Vorteile, wie zum Beispiel die Chance auf einen kurzzeitigen Begleiter.

Das klingt im ersten Moment vielleicht gar nicht so schlecht, wird aber schnell langweilig und trägt auch nicht erheblich zur Motivation bei. Wenn ihr euch nicht umfangreich mit dem Backtracking beschäftigt und Kernkreaturen mit höheren Stufen sammelt, verbessert ihr auch nichts. Und obwohl ihr stärker werdet und mehr Gesundheit habt, skillen die Gegner mit euch und es wirkt nie so als würden eure Verbesserungen euch tatsächlich nützen, außer in den niedrigeren Levels beim Backtracking.

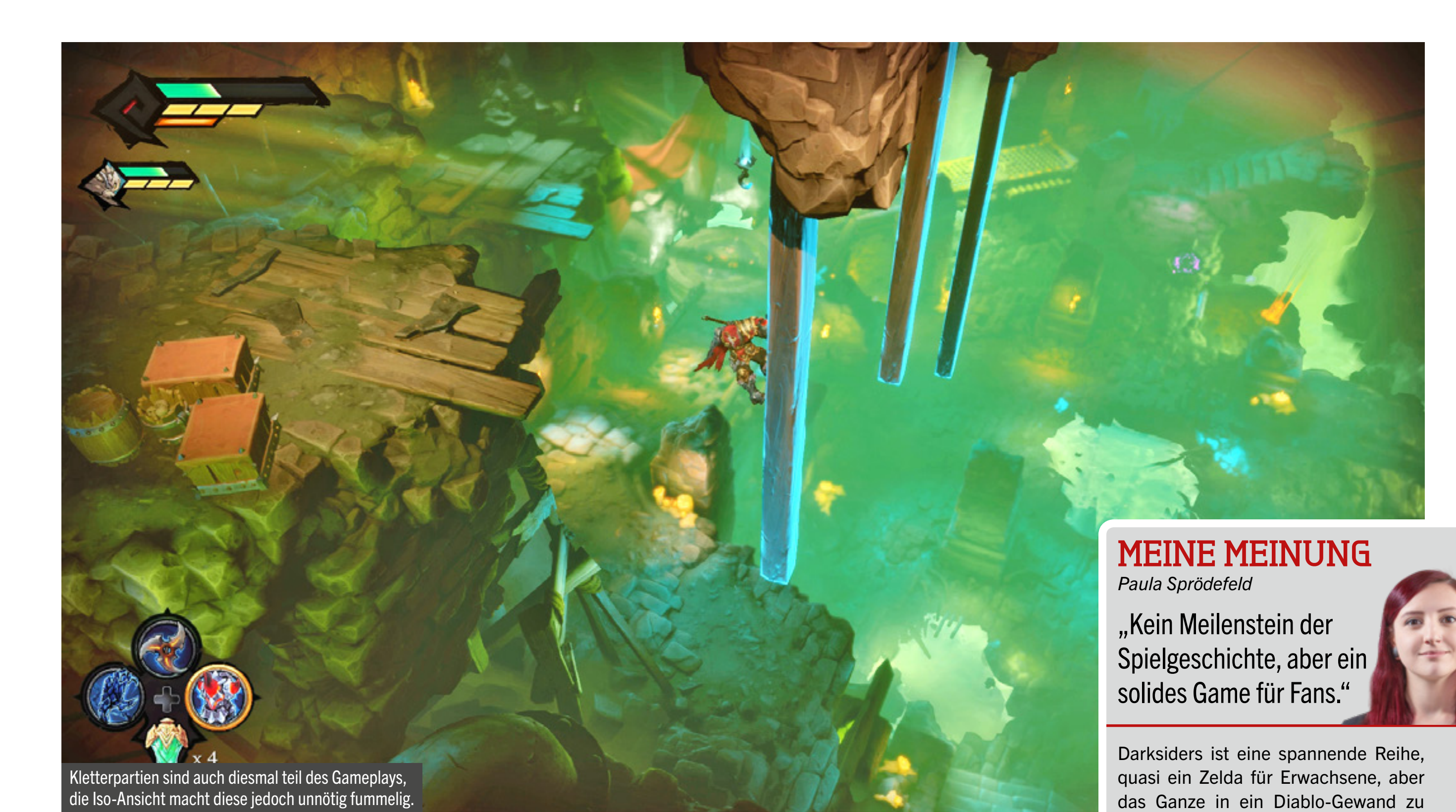
Aus dem Gleichgewicht

Da kommt dann auch noch dazu, dass das Balancing in unserer Re-



Das Skillsystem hat gute Ansätze, aber wirklich durchdacht wurde die Ausführung nicht, sodass ihr eure Charaktere kaum effektiv weiterentwickeln könnt. Schade.

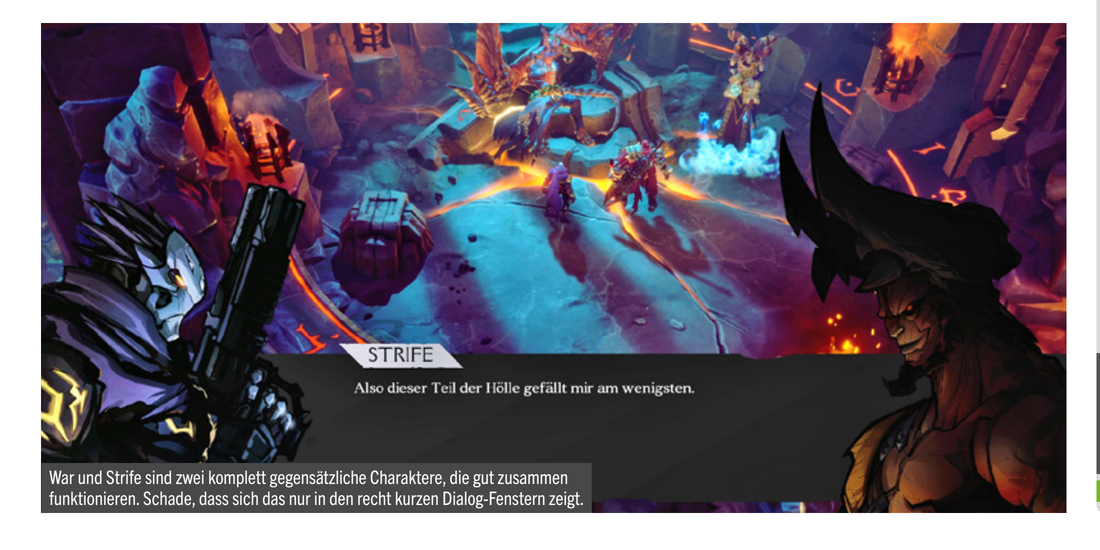
Dafür könnt ihr massenweise Sammelkram in der Spielwelt finden, der teils nützlich ist (Seelen), teils aber recht unnötig (doppelte Kernkreaturen).


Kletterpartien sind auch diesmal teil des Gameplays, die Iso-Ansicht macht diese jedoch unnötig fummelig.

view-Version nicht einwandfrei war. Die Standard-Gegner verhielten sich grundsätzlich normal, doch vor allem bei den Bosskämpfen fiel uns auf, dass manche viel zu leicht waren und manche unverhältnismäßig schwer. Vor allem bei einem der letzten Kämpfe war das offensichtlich, denn um die Theorie zu testen, nutzen wir den leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade und War und Strife waren außerdem knapp 300 Kraft-Punkte über dem empfohlenen Wert für das Level. Trotzdem schafften wir es weder allein, noch im Koop-Modus, den Bosskampf zu meistern. Wenn das tatsächlich so von den Entwicklern gedacht ist, werden diejenigen von euch, die auf „Entspannt" spielen, um mehr zu erkunden oder einfach nur zu genießen, ihr blaues Wunder erleben. Da muss dringend noch einmal dran geschraubt werden.

Kein neues Diablo

Also, kann Darksiders: Genesis nun mit Diablo oder anderen Genrevertretern mithalten? Leider nicht. Ist es deshalb ein schlechtes Spiel und ihr solltet euch fernhalten? Auch nicht! Das Prequel hat definitiv seine Momente und macht auch in vielen Teilen Spaß. Das Leveldesign ist schön und abwechslungsreich, der Soundtrack ist angenehm episch und passend, das Rätsel-Gameplay macht Spaß und auch die Charaktere sind bis zu einem gewissen Grad unterhaltsam. Genesis fehlt dabei jedoch irgendwie etwas Lebendiges, eine Motivation. Wenig bis gar kein Loot, haufenweise Sammelkram und ein minder gut durchdachtes Skillsystem bringen den Wunsch weiter zu spielen nicht mit. Auch das Backtracking hat seine guten und schlechten Seiten. Mit neuen Sekundärwaffen zurückgehen, um ein Rätsel zu lösen, ist cool, aber dabei das ganze Level noch einmal machen zu müssen, finden wir überflüssig. Am meisten Spaß macht Darksiders: Genesis wohl im Koop-Modus und auch wenn das Spiel auf diesen ausgelegt ist, sollte der Singleplayer-Part genauso unterhaltsam sein. Für Genre-Fans und Darksiders-Liebhaber ist Genesis ein solider Füller bis zum hoffentlich kommenden Darksiders 4, das sich dann richtig auf Strife fokussiert. Alle anderen sollten wohl doch lieber bei Diablo bleiben. ❑



War und Strife sind zwei komplett gegensätzliche Charaktere, die gut zusammen funktionieren. Schade, dass sich das nur in den recht kurzen Dialog-Fenstern zeigt.

MEINE MEINUNG

Paula Sprödefeld

„Kein Meilenstein der Spielgeschichte, aber ein solides Game für Fans."

Darksiders ist eine spannende Reihe, quasi ein Zelda für Erwachsene, aber das Ganze in ein Diablo-Gewand zu packen war wohl nicht die beste Idee. Hat Darksiders ein Prequel gebraucht? Nicht unbedingt, vor allem nicht, wenn die Story so außer Acht gelassen wird. Für mich war der neue Gameplay-Ansatz aber interessant, da ich auch großer Diablo-Fan bin und gespannt war, wie die Entwickler das im Darksiders-Universum umsetzen. Die Antwort darauf ist: nicht ganz durchdacht. Zwar hat Genesis wirklich spannende Ideen und coole Spielelemente, doch dem Ganzen fehlt einfach die Seele. Schlimm genug, dass es keinen richtigen Loot gibt mit dem ich meine Charaktere verbessern kann, aber auch das Skillsystem ist eher halbgar und die Kämpfe sind entweder öde oder zu schwer. Das wird mich aber nicht davon abhalten, Darksiders: Genesis wieder in die Hand zu nehmen, denn als Fan finde ich die 30 Euro für einen etwa 25 Stunden langen Titel okay.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schönes und abwechslungsreiches Leveldesign
- ➕ Spaßige Rätsel in typischer Darksiders-Manier
- ➕ Viele Level und Arena-Level zum Erkunden und Austoben
- ➕ Gute Koop-Modi
- ➕ Solide Performance auf höchsten Einstellungen
- ➕ Diverse Sammelgegenstände, die zum Backtracking animieren
- ➖ Kaum vorhandene Story
- ➖ Wenig bis gar kein nützlicher Loot
- ➖ Skillsystem ist nicht ausgereift
- ➖ Schlechtes Balancing vor allem bei Bossgegnern auffällig
- ➖ Kämpfe werden nach einer Zeit eintönig

WERTUNG 7

Es kommt dem Ideal einer virtuellen Modellbahn schon recht nahe, wenn man entspannt der legendären Mallard bei ihrer Fahrt durch schicke Landschaften zuschaut.

Transport Fever 2

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Urban Games
Hersteller: Good Shepherd
Termin: 11. Dezember 2019
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 0 Jahren

Von: Matthias Dammes

Für Transport-Fans und Schönbauer gibt es kaum etwas Besseres, wenn da dieser eine grobe Makel nicht wäre.

In unserem Test von Transport Fever im November 2016 haben wir das Spiel mit Genre-Größen wie Transport Tycoon verglichen und es als Wirtschaftssimulation mit einer Prise Modellbahn-Flair bezeichnet. Sucht man aber auf Videoplattformen wie Youtube nach dem Spiel findet man diverse Videos und Kanäle, die sich dem sogenannten „Schönbau" verschrieben haben. Das heißt, diesen Spielern geht es nicht um die wirtschaftlichen Aspekte des Spiels, sondern darum eine möglichst perfekte und real wirkende virtuelle Eisenbahnlandschaft aufzubauen.

Dass diese Gruppe von Spielern einen großen Teil ihrer Zielgruppe ausmachen, ist auch den Entwickler von Urban Games bewusst. Denn im nun veröffentlichten Transport Fever 2 haben die Macher einige neue Features realisiert, die gerade die Herzen von Schönbauern höher schlagen lassen wird. Aber natürlich verkommt das Spiel nicht zu einem reinen Modellbahn-Simulator, sondern bleibt im Kern weiterhin eine Wirtschaftssimulation rund um den Transport von Gütern und Personen.

Bahnhof-Steckkasten

Zu Lande, zu Wasser und in der Luft gilt es, Industrien und Städte sinnvoll miteinander zu vernetzen, um einen reibungslosen Transport zu gewährleisten, der zudem auch noch genügend Einnahmen abwirft, um das eigene Transportimperium immer weiter auszubauen. Eine Neuerung im Vergleich zum Vorgänger ist dabei die Möglichkeit, jetzt auch Güter per Flugzeug zu transportieren. Mit speziellen Frachtmaschinen lassen sich dadurch dringend benötigte Waren schnell über eine sehr lange Strecke verfrachten.

Dreh- und Angelpunkt eines jeden Verkehrsnetzes sind dabei natürlich wieder die Bahnhöfe, Ladestationen und Häfen. Hier haben die Entwickler besonders viel Entwicklungszeit investiert und die Funktionsweise dieser Gebäude revolutioniert. Denn alle diese Einrichtungen sind nun vollkommen Modular aufgebaut und lassen sich dadurch beliebig gestalten und ausbauen. Wenn wir im Vorgänger einen Bahnhof gebaut haben, dann war dieser in Funktion und im Aufbau festgelegt. Wir konnten ledig-


Erstmals in der Geschichte der Reihe lassen sich Waren mit speziellen Frachtmaschinen auch auf dem Luftweg transportieren.


Ein Durchgangsbahnhof für Personen, kombiniert mit zwei Kopfgleisen für Güterzüge: Mit dem neuen modularen Bahnhofsbau kein Problem.

lich nachträglich ein paar zusätzliche Gleise hinzufügen.

Mit dem neuen modularen Gebäudebau sind unserem Gestaltungsdrang kaum Grenzen gesetzt. So können wir zum Beispiel neben einem Bahnsteig für Passagiere auch noch eine Güterplattform platzieren und den Bahnhof auf diese Weise für beide Transportarten zugänglich machen. Es lassen sich auf diese Weise auch Kopfbahnhof und Durchgangsgleise miteinander kombinieren. Wir können zusätzliche Eingänge anlegen, sodass Waren und Passagiere nicht nur durch den Haupteingang Zugang zu den Gleisen erhalten. Der gleiche modulare Aufbau gilt auch für LKW-Stationen, Häfen und Flughäfen.



In dieser Ansicht ist klar zu erkennen, wo welche Güter benötigt werden. Die Industrie im Süden der Stadt verlangt nach Baumaterial, während das Gewerbe im Westen mit Waren beliefert werden möchte.

Schienen und Straßen

Bahnhöfe verbinden wir mit Gleisen, Städte mit Straßen. Beim Bau der Schienen hat sich im Vergleich zum Vorgänger wenig geändert. Nach wie vor gilt, in kurzen Segmenten bauen spart Geld, während das Spiel beim Ziehen langer Strecken automatisch teure Tunnel und Brücken anlegt, um die Unebenheiten der Landschaft zu bezwingen. Auffällig ist dabei aber, dass die Entwickler an den Performance-Schwächen des Vorgängers gearbeitet haben. Lange Strecken am Stück zu bauen bringt die Engine nicht mehr so stark ins Ruckeln.

Deutlich mehr Neuerungen bietet der Straßenbau, bei dem uns nun eine Auswahl an verschiedensten Straßenarten zur Verfügung steht, der schon fast an ein Cities: Skylines erinnert. Neben Stadt- und Landstraßen in verschiedenen Ausbaustufen, errichten wir jetzt zum Beispiel auch Autobahnen, die schnellen Autoverkehr zwischen Städten ermöglicht. Außerdem legen wir Einbahnstraßen fest, statten Straßen mit Tramgleisen oder Busspuren aus und legen fest, ob eine Kreuzung mit Ampeln geregelt werden soll oder nicht. Zusätzlich können wir Straßen als Spielereigentum markieren, was dazu führt, dass die Stadtentwicklungs-KI keine automatischen Änderungen mehr an der betreffenden Straße vornehmen kann.

Der Spieler bekommt also deutliche mehr Kontrolle darüber, wie sich der Straßenverkehr entwickelt. Das ist von Vorteil, wenn man sich verstärkt auf Transporte mit Bus, Straßenbahn und LKW konzentriert. Da das Spiel zusätzlich auch den Privatverkehr aller Einwohner simuliert, müssen wir besonders in späteren Zeitaltern auf einen gut geregelten Verkehrsfluss achten. Busse, die permanent im Stau stehen, kosten mehr als sie einnehmen.

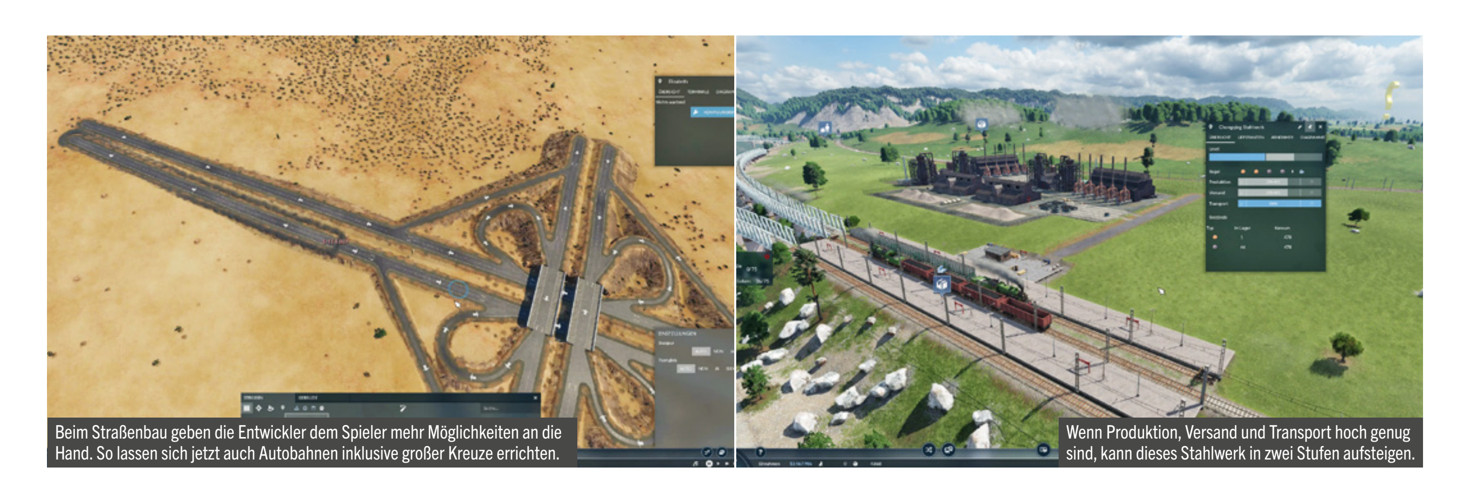
Verkettete Wirtschaft

Wie im Vorgänger bestehen Städte aus drei Bereichen für Gewerbe, Industrie und Wohnen, die jeweils unterschiedliche Ansprüche stellen, um zu wachsen. Allerdings spezialisieren sich die Städte nun. Das bedeutet, dass Industrie- und Gewerbegebiete nur noch mit jeweils einer bestimmten Ware versorgt werden wollen. So lassen sich deutlich effizientere Versorgungsnetze aufbauen und das Wachstum einer Stadt kann gezielter gesteuert werden. Dabei hilft auch die verbesserte Info-Ansicht der Städte, die detailliert aufschlüsselt, welche Faktoren wie stark Einfluss auf die Stadtentwicklung nehmen.

Neben der Belieferung von Industrie und Gewerbe, ist es auch unser Ziel, die Einwohner von ihren Wohngebieten auf ihre Arbeit und zum Einkaufen zu befördern. Wenn wir dafür keine entsprechenden Angebote mit öffentlichen Verkehrsmitteln machen, nehmen die Bewohner ihr eigenes Auto, was uns natürlich nichts einbringt. Weitere Faktoren sind die Qualität der Stationen, die nicht überfüllt sein dürfen, der Verkehrsfluss und neuerdings auch die Lärmemissionen. Je mehr Krach in der Stadt verursacht wird, umso stärker wirkt sich das negativ auf das Wachstum aus. Ein großer Bahnhof mit regem Verkehr ist daher mitten im Wohngebiet eher weniger gut aufgehoben.

Die Warenwirtschaft besteht in einem freien Spiel aus den sechs Endprodukten Werkzeug, Maschinen, Baumaterial, Waren, Treibstoff und Lebensmitteln und ihren dazugehörigen Fertigungsketten. Das entspricht grob dem gleichen Aufbau wie im Vorgänger. Allerdings wurden die Warenketten ein wenig nachvollziehbarer gestaltet. So gibt es keine alternativen Versorgungsstränge mehr. Eine Maschinenfabrik benötigt jetzt immer zwingend Stahl und Bretter. Diese werden wiederum von Stahl- beziehungsweise Sägewerk geliefert, die wiederum mit ihren jeweiligen Rohstoffen Erz und Kohle sowie Baumstämmen beliefert werden müssen.

Gerade bei diesen langen Warenketten mit drei Stufen bis zum Endprodukt kommt es auf eine Abdeckung der einzelnen Lieferwege an. Die Produktion einzelner Betriebe hängt stark von der Nachfrage im nächsthöheren Glied der Kette ab. Anders als noch im Vorgänger sind jetzt aber auch die



Beim Straßenbau geben die Entwickler dem Spieler mehr Möglichkeiten an die Hand. So lassen sich jetzt auch Autobahnen inklusive großer Kreuze errichten.

Wenn Produktion, Versand und Transport hoch genug sind, kann dieses Stahlwerk in zwei Stufen aufsteigen.

Im neuen asiatischen Fahrzeugset darf der legendäre Shinkansen, der schon in den 60er-Jahren in Japan das Zeitalter der Hochgeschwindigkeitszüge einläutete, natürlich nicht fehlen.

Ausbaustufen der Betriebe je nach Position in der Produktionskette gestaffelt. Rohstofflieferanten lassen sich nicht ausbauen und arbeiten stets mit maximaler Produktivität. Weiterverarbeitende Betriebe wie das Stahlwerk verfügen über zwei Stufen und Fabriken für Endprodukte über vier Stufen. Damit sich ein Betrieb weiter entwickelt, müssen über einen konstanten Zeitraum eine hohe Produktion, Auslieferung und gleichermaßen der Abtransport der Waren gewährleistet sein.

Geschichte des Transports

Mit den festen Regeln der Warenketten des freien Spiels nimmt es Transport Fever 2 in seinem Kampagnen-Modus nicht ganz so ernst. Hier bekommen wir es immer wieder mit an das jeweilige Szenario angepassten Industrien und sogar Gütern zu tun. Während der Vorgänger zwei Kampagnen für jeweils das europäische und amerikanische Setting im Angebot hatte, haben sich die Entwickler diesmal eine andere Aufteilung überlegt. So führt die Kampagne, unterteilt in drei Kapitel mit jeweils sechs Missionen, einmal quer durch die Transportgeschichte auf der gesamten Welt.

Im ersten Kapitel begleiten wir die Anfänge der Eisenbahn in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts, verhelfen Großbritannien bei der Industrialisierung erneut die Oberhand zu gewinnen und errichten die Transsibirische Eisenbahn. Danach geht es im zweiten Kapitel in die erste Hälfte des 20. Jahrhunderts, in dem wir die Anfänge der Luftfahrt erleben, der Schweiz helfen während des zweiten Weltkriegs ihre Neutralität zu wahren und in China bauen wir nach der kommunistischen Revolution das Reich wieder auf. Im dritten Kapitel geht es dann schließlich in die Moderne, in der wir unter anderem Japan mit seinem berühmten Shinkansen-Schnellzug erschließen.

Die Missionen und Aufgaben sind dabei sehr ordentlich vertont und versuchen stets, eine gewisse kleine Geschichte zu erzählen. Sehr gut gefallen hat uns die vielfältige Abwechslung der unterschiedlichen Aufgaben. Haben wir uns in einer Mission sehr viel mit dem Luftverkehr beschäftigt, stehen wir als Nächstes vor einem Szenario, in dem es vor allem um Straßentransporte geht. Schön ist auch, dass man sich von dem Konzept nerviger Zeitlimits innerhalb der Missionen verabschiedet hat. Erneut lassen sich pro Mission bis zu drei sogenannte Bonusaufgaben mit speziellen Zielsetzungen abschließen. Ein wenig schade ist jedoch, dass die Kampagnenmissionen nie wirklich eine wirtschaftliche Herausforderung darstellen. Das Spiel stellt uns so viel Geld zur Verfügung, dass es im Grunde nur um die Erfüllung der logistischen Zielstellung geht.

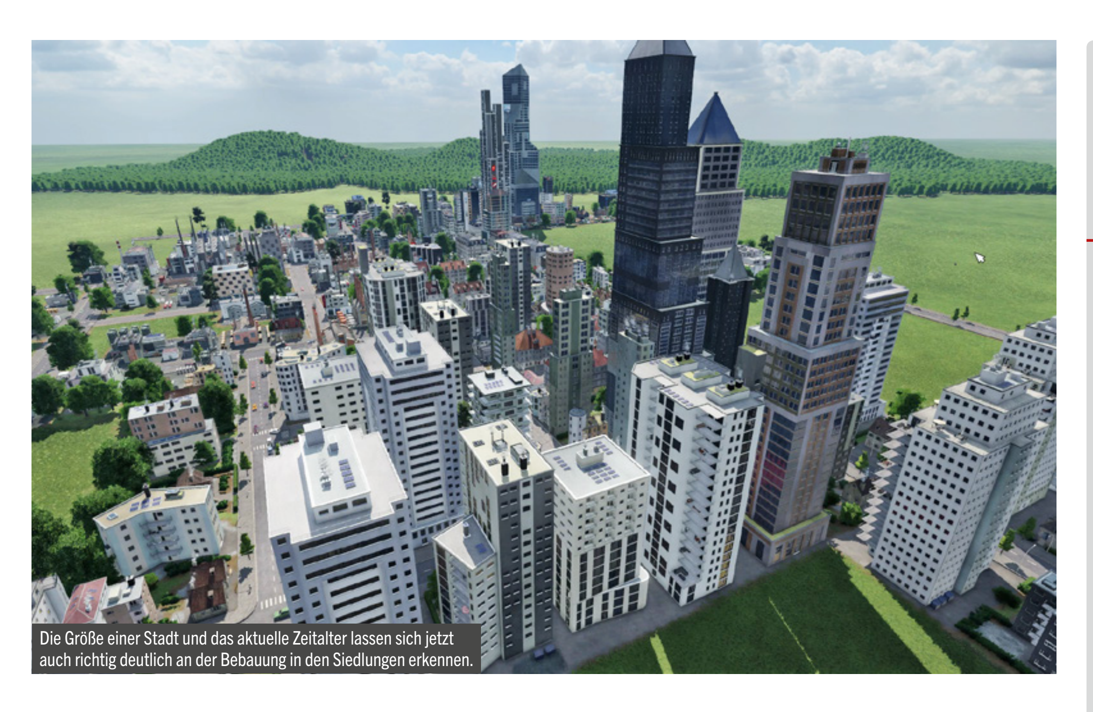
Asien und Tropen

Wie wir eben bei der Beschreibung der Kampagne schon angedeutet haben, geht es in Transport Fever 2 nicht nur nach Amerika und Europa, sondern auch nach Asien. Dafür haben die Entwickler dem Spiel ein



Die Kampagne ist vielfältig und führt in seinen drei Kapiteln durch die Zeitgeschichte des Transports rund um die Welt. Unter anderem nach Hollywood, wo ihr dem exzentrischen Howard Hughes unter die Arme greifen müsst.


Reif für die Insel ist manchmal auch ein Transportunternehmer. Mit dem neuen Tropen-Biom lassen sich nun auch paradiesische Inselwelten erstellen.


Die Größe einer Stadt und das aktuelle Zeitalter lassen sich jetzt auch richtig deutlich an der Bebauung in den Siedlungen erkennen.

komplett neues Fahrzeugset mit zahlreichen neuen Lokomotiven, Waggons, Flugzeugen, Schiffen, Bussen und vielem mehr spendiert. Die Modelle der Transportmittel stammen dabei vor allem aus der Verkehrsgeschichte von Ländern wie Russland, China und Japan. Im freien Spiel könnt ihr natürlich wählen, welches der Sets ihr benutzen wollt, oder ihr greift alternativ auf den kompletten Fuhrpark aller drei Kontinente zurück.

Neu ist mit der tropischen Klimazone auch ein drittes Biom, das das Landschaftsangebot zusätzlich zum gemäßigten und trockenen Gebiet abrundet. Das Besondere am tropischen Kartendesign ist, dass sich damit wunderbare Insellandschaften erstellen lassen, die ganz andere Anforderungen an ein Transportnetzwerk stellen als die kontinentalen Ebenen der gemäßigten Zone. Wie die Karten letztlich aussehen, hat der Spieler beim Erstellen eines freien Spiels selbst in der Hand. Dazu werden über Schieberegler die Häufigkeit von Hügeln, Wasser, Wald, Canyons und Inseln festgelegt. Außerdem besteht die Wahl zwischen vier verschiedenen Kartengrößen sowie vier verschiedenen Stufen der Dichte von Städten und Industrien.

Wie sich die gewählten Einstellungen auswirken, zeigt das Spiel direkt in einer praktischen Kartenvorschau an. So erhält der Spieler noch vor dem Start des Spieles einen Eindruck des Layouts der Karte und der Verteilung der Städte und Industrien. Das erspart das lästige Starten und wieder Beenden von stets neuen Partien, bis einem die zufällig zusammengestellte Karte gefällt. Wer noch mehr Kontrolle über das Aussehen der Karte haben möchte, kann sich den nun im Spiel integrierten Editor zu Nutze machen. Dieser stellt umfangreiche Werkzeuge zur Verfügung mit denen der Kreativität kaum Grenzen gesetzt sind. Ein Fest gerade für Schönbauer, die auf jedes noch so kleine Detail ihrer virtuellen Anlage Einfluss haben möchten.

Schick, aber instabil

Zu dieser noch größer gewordenen Kontrolle über Details zählt auch die neue Option, die Kalendergeschwindigkeit zu beeinflussen. Es lässt sich jetzt nämlich einstellen, wie schnell das Datum der virtuellen Spielwelt im Verhältnis zur eigentlichen Spielgeschwindigkeit voranschreitet. Das ist besonders vor dem Hintergrund wichtig, dass mit fortschreitenden Jahren ja immer modernere Fahrzeuge freigeschaltet werden. Der Datumsfortschritt lässt sich auch komplett einfrieren. Wer also zum Beispiel dauerhaft im Zeitalter der Dampflokomotiven bleiben möchte, hat nun sehr einfach die Möglichkeit dazu.

Damit sich noch mehr Modellbahn-Feeling einstellt, haben die Entwickler auch an der Optik noch Verbesserungen vorgenommen. Neben der schicken Vegetation fällt das vor allem in den Städten auf, die jetzt deutlich vielfältiger und detailreicher aussehen. Auch ändert sich das Stadtbild je nach Jahr deutlich. So werden aus Ansammlungen einfacher Häuser mit der Zeit Straßenschluchten mit Wolkenkratzern und Glasfassaden. Auch an der Kleidung der Passanten auf den Straßen lässt sich das Zeitalter sehr gut ablesen.

Besonders viel Liebe zum Detail steckt natürlich auch wieder in den Modellen der Fahrzeuge, die für die Illusion der virtuellen Modellbahn natürlich unerlässlich sind. In Kombination mit den zu jedem Fahrzeug passenden Soundeffekten besticht auch Transport Fever 2 wieder mit einer stimmigen Atmosphäre, die zur Faszination des Spiels beiträgt. Da die Entwickler natürlich auch wieder vollen Mod-Support bieten, inklusive Anbindung an den Steam-Workshop, dürften Enthusiasten nicht lange vergeblich nach eventuell fehlenden Elementen wie bestimmten Fahrzeugen, Gebäuden oder Sonstigem suchen. Aber egal, ob nun Schönbauer oder Fan von Wirtschaftssimulationen, Transport Fever 2 gehört zu den Highlights des Genres.

Der größte Wermutstropfen auf all diesen positiven Eindrücken ist allerdings die Instabilität des Spiels. Es ist uns während des Tests sehr häufig passiert, dass sich das Spiel sang- und klanglos ohne jede Fehlermeldung verabschiedet hat und wir wieder auf dem Desktop waren. Zeitweise traten die Abstürze so häufig auf, dass wir die Autosave-Intervalle auf zwei Minuten runter drehen mussten, damit nicht ständig aller Fortschritt verloren geht. Wirklich nachvollziehen konnten wir das Verhalten der Abstürze nicht. Manchmal lief das Spiel über viele Stunden ohne ein einziges Problem, ein anderes Mal krachte es drei Mal innerhalb von wenigen Minuten. Dieser grobe technische Schnitzer kostet dem Spiel im Endeffekt auch eine Award-würdige Wertung. Hoffentlich können die Entwickler hier noch mit Patches nachbessern. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„Eine gelungene Fortsetzung mit Stabilitätsproblemen.“

Man merkt Transport Fever 2 sofort an, dass es den Entwicklern mit dem Nachfolger vor allem darum ging, an den Schwächen des Vorgängers zu arbeiten und das Feedback der Community in Bezug auf neue und verbesserte Features umzusetzen. Immerhin ist es die leidenschaftliche Fan-Basis, die ein Spiel wie dieses trägt und für lange Zeit am Leben erhält. Daher ist zum Beispiel die Implementierung eines eigenen Karteneditors zusätzlich zur bereits etablierten Mod-Unterstützung ein logischer Schritt. Mein liebstes neues Feature ist jedoch die modulare Bauweise der Transportstationen. Das macht die Gestaltung von Transportwegen so viel angenehmer und kreativer. Auch die Option, die Kalendergeschwindigkeit zu steuern oder gar völlig anzuhalten ist eine grandiose Neuerung. Neben vielen Komfortverbesserungen haben sich die Entwickler aber auch um neue Inhalte bemüht. Die asiatischen Fahrzeuge und das tropische Biom sorgen für angenehme Abwechslung. Sehr gelungen finde ich auch die Kampagne, die interessante Szenarien bietet und mit abwechslungsreichen Herausforderungen für viele Stunden beschäftigt. Es hat mich auch gefreut, dass es in den Missionen keine nervigen Zeitlimits mehr gibt. Ein wenig wirtschaftliche Herausforderung hätte aber durchaus sein dürfen. Es ist letztendlich aber wirklich schade, dass mich die Abstürze viel zu oft aus dem Bewundern meiner virtuellen Anlage reißen.

PRO UND CONTRA

- + Einstellbare Kalendergeschwindigkeit
- + Transportvielfalt zu Land, Wasser und Luft
- + Fracht jetzt auch in der Luft
- + Umfangreicher Fuhrpark aus drei Kontinenten
- + Gute Simulation der Waren- und Personenzirkulation
- + Modulare Transportstationen
- + Drei Schwierigkeitsgrade
- + Viel Modellbahn-Atmosphäre
- + Städte wachsen dynamisch
- + Mehr Kontrolle im Straßenverkehr
- + Abwechslungsreiche Kampagne mit insgesamt 16 Missionen durch alle Zeitalter
- + Hoher Wiederspielwert
- + Karteneditor
- + Mod-Unterstützung
- − Viele Abstürze
- − Kampagne ohne wirtschaftliche Herausforderung
- − Gleisbau vereinzelt etwas fummelig
- − Langweilige Musik



PC Games HIT-AWARD 9/10

Genre: Strategie
Entwickler: Forgotten Empires
Hersteller: Microsoft
Termin: 14. November 2019
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 12 Jahren

Age of Empires 2 Definitive Edition

Von: Matthias Dammes

20 Jahre nach dem Original steigt Age of Empires 2 mit modernisierter Optik und Unmengen an Inhalten erneut in die Riege der besten Echtzeitstrategiespiele auf.

Fast hätten die Entwickler von Forgotten Empires eine Punktlandung mit dem Releasedatum hingelegt und die Definitive Edition von Age of Empires 2 genau 20 Jahre nach dem Original veröffentlicht. Der Klassiker unter den Echtzeitstrategiespielen erschien erstmals am 30. September 1999. Die generalüberholte Neuauflage ist also nur knapp anderthalb Monate zu spät dran für das runde Jubiläum. Bis heute gilt Age of Empires 2: Age of Kings, so seinerzeit der vollständige Titel, als einer der größten Meilensteine der Echtzeitstrategie und als Höhepunkt der RTS-Hochzeit Ende der 90er- und Anfang der 2000er-Jahre.

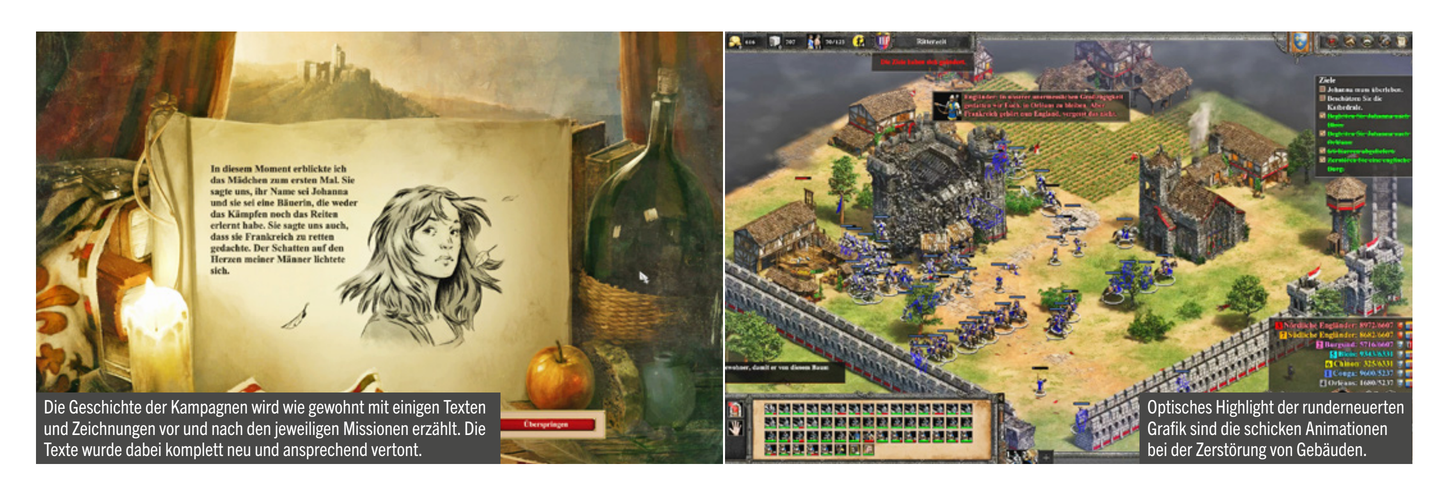
Volles Haus

Nachdem der Vorgänger antike Zivilisationen von der Steinzeit bis zur Eisenzeit in den Mittelpunkt stellt, drehte sich in Age of Empires 2 alles um das Mittelalter – also die Zeit vom Niedergang des römischen Reiches um 500 n. Chr. bis ungefähr zum Ende des 15. Jahrhunderts. Entsprechend übernimmt der Spieler die Kontrolle über diverse bekannte Völker dieser Zeit, darunter die Franken, Goten, Mongolen und Teutonen. In der Urfassung des Spiels waren 13 Völker enthalten. In fünf Kampagnen erlebte man die Geschichte von historischen Persönlichkeiten wie Johanna von Orleans, Dschingis Khan und Kaiser Friedrich Barbarossa.

Schaut man sich dagegen den Umfang der Definitive Edition an, erscheint das Original fast schon recht inhaltsarm. Für die Neuauflage haben die Entwickler nämlich sämtliche jemals für die Urfassung sowie die HD-Version erschienenen Erweiterungen ins Spiel integriert und zudem noch komplett neue Inhalte erschaffen. Das hebt die Zahl der spielbaren Völker auf erstaunliche 35. Darunter weniger bekannte Nationen wie die Ungarn, Khmer und Tartaren. Zusätzlich steigt die Zahl der Kampagnen auf 27 Feldzüge, die euch rund um die Welt führen. Allein damit ist also schon für hunderte Stunden an abwechslungsreichem Spielspaß gesorgt.

Freude am Zerstören

Damit diese Freude am mittelalterlichen Erobern auch wirklich aufkommt, haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt, um aus der betagten Engine eine moderne 2D-Optik herauszuholen. Dazu



Die Geschichte der Kampagnen wird wie gewohnt mit einigen Texten und Zeichnungen vor und nach den jeweiligen Missionen erzählt. Die Texte wurde dabei komplett neu und ansprechend vertont.

Optisches Highlight der runderneuerten Grafik sind die schicken Animationen bei der Zerstörung von Gebäuden.

wurden erneut sämtliche Sprites und Grafikbausteine einer Generalüberholung unterzogen. Herausgekommen ist ein wunderschöner Look, der einem das Gefühl von Vertrautheit gibt, indem er das Spiel so abbildet, wie man es sich in seinen Erinnerungen bewahrt hat. In Wahrheit sähe das Original für den heutigen Betrachter nämlich ziemlich schäbig aus. Hochauflösende Texturen und Auflösungen bis zu 4k mit mehreren Zoomstufen sorgen für einen optischen Leckerbissen.

Am beeindruckendsten sind dabei die schicken Zerstörungsanimationen von Gebäuden. Wenn eine Burg oder gar das Wunder des Feindes nach verlustreichem Kampf spektakulär in sich zusammenfällt, stellt sich durchaus ein befriedigendes Gefühl ein. Für den guten optischen Gesamteindruck sorgt auch das überarbeitete User Interface, das einerseits etwas entschlackt wurde und andererseits mit hübschen Details versehen wurde, um das aktuell gespielte Volk zu repräsentieren.

Komfortabel Herrschen

Nahezu unverändert ist glücklicherweise aber das gewohnt fantastische Gameplay. Wir schicken Dorfbewohner aus, um Holz, Nahrung, Gold und Steine zu sammeln sowie die Gebäude unserer Basis zu errichten. Die gesammelten Rohstoffe investieren wir nicht nur in neue Gebäude und die Ausbildung frischer Kampfeinheiten, ein Großteil wandert auch in die Erforschung neuer Technologien. Wie schon im Vorgänger bewegen wir uns dabei durch vier verschiedene Entwicklungsstufen von der Dunklen Zeit bis hin zur Imperialen Zeit. Jeder Stufenaufstieg schaltet dabei neue fortschrittlichere Technologien zum Erforschen frei. Die Wahl des Volkes hat dabei Auswirkungen darauf, welche Entwicklungen zur Verfügung stehen. So haben die Teutonen zum Beispiel bis auf den traditionellen Ritter (ausbaubar zum Paladin) keine wirklich ausgeprägte Reiterei. Dafür schicken sie besonders starke Infanterie wie den Deutschritter ins Feld. Die Einheitenvielfalt ist jedoch groß genug, dass sich keines der Völker über mangelnde taktische Möglichkeiten zu beklagen braucht.

Gänzlich auf Eingriffe in die Spielmechaniken haben die Entwickler dann aber nicht verzichtet. Im Fokus ihrer Verbesserungsansätze standen vor allem Features, die das Leben des Spielers etwas angenehmer gestalten. So kann in der Mühle jetzt eine Automatik aktiviert werden, mit der Bauern ihre Felder selbstständig erneuern, solange genügend Holz vorrätig ist. Außerdem lassen sich jetzt die Erforschung von Technologien und der Bau von Einheiten in eine Warteschlange einreihen, die nacheinander abgearbeitet wird. Beides lässt sich dabei sogar miteinander kombinieren. Wenn wir mit der Maus einen Rahmen um unsere Einheiten ziehen, um eine ganze Armee auszuwählen, werden dabei nun Dorfbewohner ignoriert, was die Auswahl von ausschließlich Kampfeinheiten deutlich vereinfacht. All diese Änderungen haben keine große Auswirkung auf das vertraute Spielgefühl, sorgen aber in der Summe für eine deutlich angenehmere Handhabung.

Unendliche Möglichkeiten

Zum Umfang des Spiels gehören neben den bereits genannten unzähligen Kampagnen und Völkern natürlich noch ein paar mehr Modi. Bekannt aus dem Original ist dabei der Skirmish-Modus, in dem ihr frei die Parameter eine Partie bestimmen könnt. Diese Partien können allein gegen KI-Gegner oder auch im Mehrspieler-Modus bestritten werden. Der Multiplayer findet Online über das Xbox-Live-Netzwerk statt und erlaubt dabei sogar Crossplay zwischen Steam und dem Windows Store. Die im Original noch vorhandene Möglichkeit, über lokales LAN zu spielen, ist nicht mehr dabei. Dafür haben die Entwickler die gesamte Mehrspieler-Umgebung mit modernen Features wie Ranglisten, einer Clan-Funktion sowie einem Zuschauer-Modus erweitert.

Neu in der Definitive Edition sind sogenannte historische Schlachten und „Die Kunst des Krieges“. Bei den historischen Schlachten könnt ihr abseits der Kampagnen 16 einzelne Missionen spielen, die berühmten Kämpfen des Mittelalters nachempfunden sind. Darunter die Schlacht von Hastings mit William dem Eroberer oder die Vinlandsaga, bei der ihr mit Erik dem Roten zu neuen Ufern aufbrecht. Bei „Die Kunst des Krieges“ geht es um spezielle Herausforderungen, basierend auf den strategischen Weisheiten von Sun Tzu, dem Autor des gleichnamigen Buches. So gilt es zum Beispiel, in kürzester Zeit eine funktionierende Wirtschaft aufzubauen und innerhalb von acht Minuten in die Feudalzeit voranzuschreiten. Oder wir sollen mit schnellen Angriffen auf den Gegner innerhalb kürzester Zeit dessen Dorfbewohner dezimieren.

Wem dieser enorme Umfang noch nicht ausreicht, der kann sich an der Erstellung eigener Inhalte versuchen. Im Spiel ist wieder ein Szenario- und Kampagnen-Editor enthalten. In Ersterem steht die komplette umfangreiche Bibliothek von Spielobjekten zur Verfügung, um eigene Karten zu erstellen. Neben der optischen Gestaltung der Schlachtfelder lassen sich weitreichende Bedingungen und Skripte einstellen, um richtige Missionen zu entwerfen. Im Kampagnen-Editor lassen sich die einzelnen Szenarien dann zu zusammenhängenden Feldzügen zusammenbauen. Neben den spielinternen Editoren unterstützt das Spiel auch eine eifrige Mod-Community. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes

„Großartige Echtzeitstrategie damals wie heute. “

Auch mit der zweiten Definitive Edition für die Age-Reihe stellen die Entwickler von Forgotten Empires wieder unter Beweis, wie zeitlos diese Echtzeitstrategiespiele sind. Dank der aufpolierten Grafik und einigen an die Moderne angepassten Details macht mir das Spiel so viel Spaß wie damals. Natürlich fällt es AoE2DE auch aufgrund der sehr vor sich hin siechenden Echtzeitstrategie nicht sonderlich schwer, als Highlight zu glänzen. Es zeigt aber auch deutlich, wie wenig Spiele bis heute diese Klasse erreichen konnten. Ich ziehe eine behäbige Partie Age of Empires den modernen, flotten, nur auf Action getrimmten Vertretern des Genres jedenfalls jederzeit vor. Mit dieser eindrucksvollen Erinnerung daran, wie großartig Age of Empires 2 schon damals war und noch immer ist, legen die Entwickler allerdings auch eine sehr hohe Messlatte vor, an der sich das Team von Relic für den vierten Teil der Reihe wird messen lassen müssen.

PRO UND CONTRA

- \+ Hübsch aufpolierte 2D-Grafik
- \+ 27 Kampagnen, 35 Völker
- \+ Neu vertonte Kampagnentexte
- \+ Sound und Musik wurden remastert
- \+ Historische Schlachten und Herausforderungsmissionen
- \+ Aufgeräumtes Interface
- \+ Gutes Zusammenspiel aus Aufbau, Forschung und Eroberung
- \+ Multiplayer mit Social Features
- \+ Sinnvolle Komfortverbesserungen
- \+ Umfangreicher Editor
- \+ Mod-Support
- \+ Super Preis-Leistungs-Verhältnis
- − Schwächen bei der Wegfindung
- − KI gelegentlich mit Aussetzern
- − Diplomatie und Handel wird von der KI vernachlässigt





Die Wahl des Volkes bestimmt die zur Verfügung stehenden Technologien. Unsere Mongolen können zum Beispiel keine Elefantenreiter ausbilden.

In der Mühle aktivieren wir die automatische Feldeinsaat, wodurch wir uns nicht mehr um die Felder kümmern brauchen, solange wir genug Holz haben.

Bewusstseinserweiterung: Warum entwickeln immer mehr Androiden menschliche Gefühle? Diesem Rätsel geht Prototyp Connor auf den Grund.

Detroit: Become Human

Genre: Adventure
Entwickler: Quantic Dream
Hersteller: Quantic Dream
Termin: 12. Dezember 2019
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 16 Jahren

Nach Heavy Rain und Beyond: Two Souls trudelt nun auch Quantic-Dream-Spiel Numero 3 im Epic Games Store ein – wir werfen einen Blick darauf.

Von: Christian Dörre & Sascha Lohmüller

Detroit: Become Human entführt uns in das Detroit des Jahres 2038, wo der technische Fortschritt den gesellschaftlichen deutlich übertrifft. Noch immer gibt es unbegründete Vorurteile, offene Anfeindungen und Gewalt gegen Andersartigkeit, vor allem gegen Androiden. Während die reichere Bevölkerung von den Helfern aus der Cyberlife-Fabrik profitiert, verlieren viele andere Menschen ihre Arbeit und machen dafür die Androiden verantwortlich. Wir übernehmen abwechselnd die Kontrolle über die drei Maschinen Markus, Connor und Kara und erleben aus deren Perspektive nicht nur hautnah den Zustand der Gesellschaft, sondern beeinflussen mit unseren Handlungen, ob der Status quo beziehungsweise das System beibehalten wird.

Auf der Flucht/auf der Jagd

Da es langweilig wäre, mit den Protagonisten nur ein paar Haushaltsaufgaben zu erledigen, spielen wir keine gewöhnlichen Androiden. Kara und Markus sind nämlich sogenannte Abweichler, sprich: Sie entwickeln ein eigenes Bewusstsein und empfinden menschliche Emotionen. Während dies bei Kara geschieht, weil sie die kleine Alice vor ihrem gewalttätigen Vater beschützen möchte, setzt bei Markus der Selbsterhaltungstrieb ein, wodurch er menschlich handelt. Beides führt jedoch dazu, dass sie nun von den Behörden als defekt deklariert und verfolgt werden. Der dritte spielbare Charakter hört auf den Namen Connor und ist ein Prototyp, der speziell dafür entwickelt wurde, bei Polizeieinsätzen zu helfen. Er wird direkt von Cyberlife geschickt und zusammen mit seinem menschlichen Partner Hank mit der Lösung der Abweichler-Fälle betraut. Überall in den USA und vor allem in Detroit kommt es nämlich in letzter Zeit vermehrt zu Fällen, in denen Androiden flüchten oder sich gar gegen ihren Besitzer wenden. Warum sind so viele Maschinen plötzlich defekt? Und noch viel wichtiger: Ist es wirklich möglich, dass ein Android zum Leben erwacht?

Viele Wege führen nach Detroit

Detroit: Become Human wechselt regelmäßig die Perspektive und lässt euch so Karas und Alices Flucht, Markus' Widerstandsbemühungen sowie Connors Ermittlungen übernehmen. Auch wenn wir mit den drei Protagonisten an völlig verschiedenen Orten sind, bestimmen wir mit den Handlungen aller Figuren, wie sich die Spielwelt verändert. Dies hat völlig unterschiedliche Konsequenzen, die nicht immer sofort absehbar sind. Manchmal äußert sich eine Handlung nur darin, dass Kara in den Fernsehnachrichten sieht, was Markus und seine Gruppe angestellt haben, mal ergeben sich dadurch neue Handlungsstränge, mal wird einem



Rebellion der Maschinen: Markus wird im Laufe des Spiels zum Androiden-Anführer wider Willen. Ob der Freiheitskampf friedlich oder blutig abläuft, hängt allein von euren Entscheidungen ab.



Sherlock-Bot: An manchen Stellen analysiert ihr mit Connor Hinweise am Tatort und setzt so nach und nach den Tathergang zusammen.

so ein gewisser Lösungsweg für eine Situation verbaut. Wir entscheiden nicht einfach nur, ob Karas Flucht gelingt, ob Connor seine Ermittlungen erfolgreich abschließt und ob Markus' Revolution blutig oder friedlich abläuft, sondern bestimmen das Schicksal von Detroit, das sich sogar auf die allgemeine Weltpolitik auswirken könnte. Zumindest vermittelt uns das Spiel sehr gut das Gefühl, dass es so wäre. Dies liegt zum einen daran, dass die Atmosphäre der Spielwelt so wunderbar dicht, düster und authentisch daherkommt, und zum anderen daran, dass es wohl noch keinen anderen interaktiven Film gab, der uns so viele verschiedene mögliche Abläufe bot. Natürlich hat auch Detroit ein paar feste Fixpunkte, die bestimmen, in welche Richtung die Story geht, doch die Wege dorthin und auch die Wege von diesem Fixpunkt aus unterscheiden sich von Spieler zu Spieler deutlich. Hier hat Quantic Dream wirklich nicht zu viel versprochen, jede Handlung, Aktion oder Entscheidung wirkt sich irgendwie auf den Spielverlauf aus. Durch die vielen verschiedenen Möglichkeiten erhält Detroit: Become Human einen höheren Wiederspielwert als andere Spiele dieses Genres. Habt ihr einen Abschnitt abgeschlossen, zeigt euch das Spiel übrigens anhand eines Diagramms euren Weg sowie verschlossene Lösungsmöglichkeiten, die ihr eben nicht gewählt habt. Sehr schön: Komplettisten können die Kapitel jederzeit vom Hauptmenü aus frei auswählen und an mehreren Kontrollpunkten des Abschnitts ansetzen, um von dieser Stelle aus andere Entscheidungen zu treffen.

Konsequente Erzählung

Da es sich bei Detroit: Become Human eher um einen interaktiven Thriller handelt als um ein auf Gameplay basierendes Spiel, ist die Qualität der Inszenierung und Story natürlich umso wichtiger und in beiden Punkten überzeugt der Titel absolut. Audiovisuell ist Detroit eine absolute Wucht. Musikuntermalung, Soundkulisse, Vertonung (deutsch und englisch), Licht- und Wettereffekte sowie das Design der fiktiven Zukunft liegen allesamt auf einem herausragenden Level. Besonders die Charaktermodelle sind unfassbar gut gelungen und die allgemeine Präsentation ist so gut, dass sich einige Hollywood-Filme von Quantic Dreams Titel eine Scheibe abschneiden könnten. Auch die Geschichte überzeugt, da sie verglichen mit Heavy Rain oder Beyond: Two Souls konsequenter erzählt wird und nicht zu viele Themen verarbeiten möchte. Detroit: Become Human ist an einigen Stellen sogar richtig schonungslos und mutet seinen Spielern einige sehr heftige Szenen zu. Nur an einigen Stellen kommt der berüchtigte David-Cage-Kitsch ein wenig durch. Da störte es uns eher, dass wir an zwei Stellen vom Spiel quasi zu einer Aktion gezwungen wurden, obwohl wir schon absehen konnten, was als Nächstes passiert und wir deshalb lieber anders reagiert hätten. Insgesamt macht die Geschichte im dystopischen Detroit aber viel Spaß.

Seichtes Spielerlebnis

Doch ihr dürft natürlich nicht nur zugucken und ab und an mal eine Entscheidung fällen, ein wenig Gameplay ist auch in einem interaktiven Film enthalten. So gibt es zum Beispiel wieder einige Action-Sequenzen, die ihr genretypisch meistert, indem ihr die auf dem Bildschirm angezeigten Tasten auf dem Controller drückt. Das funktioniert sowohl auf dem Schwierigkeitsgrad für Casual Gamer als auch auf dem für erfahrenere Spieler gewohnt gut. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad grundsätzlich eher lasch. Selbst auf der höheren Stufe macht es oftmals nichts aus, wenn ihr eine der angezeigten Tasten nicht rechtzeitig drückt.

Neben dem QTE-Knöpfchengedrücke dürft ihr euch an einigen Stellen auch frei in den Arealen bewegen. Dies ist meistens der Fall, wenn ihr mit Connor einen Tatort untersucht. Auf Knopfdruck werden euch nicht nur eure Missionsziele, sondern auch Interaktionspunkte angezeigt. Während die Analysen an den Tatorten Spaß machen, da ihr hier mit Hinweisen den Tathergang rekonstruiert, ist die Bewegung selbst ein wenig krampfig. Ihr müsst oft millimetergenau an einem Objekt stehen, um damit zu interagieren. Zudem bewegen sich die Figuren ein wenig hüftsteif und die Kameraperspektiven sind nicht immer optimal. Das ist besonders schade, weil es sich wirklich lohnt, die Umgebung abzusuchen, da man so oftmals Dinge erfährt, die später neue Gesprächsoptionen und somit Lösungswege freischalten. Ansonsten bemüht sich Quantic Dream aber um ein wenig spielerische Abwechslung, obwohl das Gameplay in allen Fällen ziemlich seicht bleibt. Mit Markus gibt es kleinere Stealth-Einlagen, in denen er Wachen austrickst; Kara muss sich unter Zeitdruck immer wieder vor Verfolgern verstecken und dabei Spuren verwischen. Selbst bei Action-Passagen und Verfolgungsjagden darf man sich nun entscheiden, ob man riskant und schnell vorgeht oder ein wenig langsamer, aber dafür sicherer. Das ist sicher alles nicht der heilige Gameplay-Gral, reicht für diese Art von Spiel aber auf jeden Fall aus. Da, wo Detroit: Become Human überzeugen muss, liefert es schließlich richtig ab.

In Sachen PC-Umsetzung gilt das auch größtenteils. Die Steuerung per Maus und Tastatur funktioniert, auch wenn wir ein Gamepad empfehlen. Es gibt zwar einige Ruckler und Framedrops, aber es bleibt alles im Rahmen – zumal Detroit auch schon auf der normalen PS4 ein wenig zickte. Optimiert ist das Spiel zudem für Windows 10 und Achtkerner-CPUs, auf älteren Rechnern ist also mit Technik-Einbußen zu rechnen. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Ein spannender interaktiver Thriller mit tollem Szenario!"

Detroit: Become Human ist meiner Meinung nach das am konsequentesten erzählte und damit beste Spiel von Quantic Dream. Nur an ganz wenigen Stellen kommt ein wenig David-Cage-Kitsch durch, doch die tolle Atmosphäre und das fantastisch eingefangene Szenario sowie die spannende Geschichte holten mich immer wieder ab. Es gibt zwar ein paar kleine Logiklöcher, doch diese sind bei Weitem nicht so gravierend wie in einem Heavy Rain und machen nie die Erzählung kaputt. Zudem begeistert mich, dass Quantic Dream so schonungslos vorgeht. Bei einigen von mir erlebten Szenen musste ich echt heftig schlucken und werde sie wohl nicht so schnell vergessen. Überhaupt gibt es erfreulich viele verschiedene Wege und Enden. Da kümmert es mich auch nicht, dass das Gameplay hakelig und ziemlich seicht ist. Kurz: ein sehr guter spielbarer Film.

PRO UND CONTRA

- ➕ Großartige Präsentation und Musik
- ➕ Spannende Geschichte mit interessanten Protagonisten
- ➕ Viele verschiedene Handlungsstränge und Enden
- ➕ Kleine Adventure- und Stealth-Abschnitte
- ➕ Emotional und schonungslos erzählt
- ➕ Überzeugende und sehr authentisch wirkende Spielwelt
- ➖ Kleinere technische Unzulänglichkeiten
- ➖ Hakelige Steuerung (bei freier Bewegung)
- ➖ Sehr eingeschränkte Bewegungsfreiheit
- ➖ Teils kein Handlungsfreiraum





Gesprächig: Dialoge nehmen Quantic-Dream-typisch wieder viel Platz ein. Je genauer ihr die Umgebung nach Hinweisen erkundet, desto mehr Gesprächsoptionen schaltet ihr frei.



Sprich zu der Hand: Die Aktionen von Markus und seiner Rebellengruppe sind spannend und toll inszeniert. Zudem gibt es hier das meiste Gameplay.

Shenmue 3

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ys Net
Hersteller: Deep Silver
Termin: 19. November 2019
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 12 Jahren

Von: Christian Dörre

Für Nostalgiker ein Traum, alter Käse für alle anderen – Nach langen Jahren des Wartens wird das Abenteuer von Ryo Hazuki endlich fortgesetzt und findet erneut kein Ende.

Die Shenmue-Reihe steht unter keinem guten Stern. Zwar waren Teil 1 und 2 in gewissen Aspekten ihrer Zeit voraus und zum Release im Jahr 2000 respektive 2001 auch besondere Spiele, die etwas anders waren, doch die enormen Produktionskosten und der kommerzielle Nicht-Erfolg sorgten nicht nur dafür, dass die Serie mit einem bösen Cliffhanger endete, sondern trugen auch ihren Teil dazu bei, dass Sega sich aus dem Konsolengeschäft zurückzog und Shenmue-Schöpfer Yu Suzuki in der japanischen Games-Branche als persona non grata galt. Nun, nach einer erfolgreichen Kickstarter-Kampagne im Jahr 2015 und zahlreichen Verschiebungen ist Shenmue 3 doch noch erschienen. Etwa 18 Jahre nach dem letzten Teil. Doch erneut wuchs bereits im Vorfeld der Veröffentlichung die Skepsis bei den Spielern. So wurden Backer der PC-Version ordentlich geprellt, als Ys Net bekannt machte, dass Shenmue 3 zunächst nur im Epic Games Store erscheint, dann äußerte sich Yu Suzuki auch noch recht überheblich zu den Beschwerden seiner Unterstützer und es wurden Gerüchte laut, dass Suzuki vom alten Größenwahn gepackt wurde und trotz Gegenstimmen von Partnern und dem Support der Fans, die ihr Geld dafür gaben, endlich das Ende der Geschichte zu erfahren, Shenmue 3 nur als weiteren Zwischenschritt der Serie sieht. Also weiterhin kein großes Finale? Lieber noch mal um Geld bitten und ewig herumwerkeln? Wir haben Shenmue 3 kräftig auf den Zahn gefühlt und waren dabei manchmal entzückt, sehr oft genervt und teilweise sogar erzürnt. Auch Shenmue 3 ist sehr „besonders".

Benötigt: Rosarote Brille

Shenmue 3 ist auch hinsichtlich eines Tests ziemlich anders, da man den Titel aufgrund der Bedeutung der Vorgänger und seiner Produktionsgeschichte nicht für alle gleich einordnen kann. Fans der Vorgänger, die sich keine großen technischen Verbesserungen oder Gameplay-Modernisierungen wünschen, sondern einfach nur wissen möchten, wie die Geschichte weitergeht und bestenfalls noch das gleiche Gefühl wie beim damaligen Spielen der Vorgänger vermittelt bekommen wollen, dürfen


Shenmue 3 setzt direkt nach den Geschehnissen des zweiten Teils ein. Ryo und die mysteriöse Shenhua machen sich gemeinsam auf die Suche nach Lan Di.


Shenmue 3 ist grafisch zwar ganz und gar nicht zeitgemäß, versteht es aber trotzdem, eine nett anzuschauende und atmosphärische Spielwelt zu kreieren.

sich freuen. Technisch ist der Titel bei Weitem nicht auf der Höhe der Zeit, sieht aber zumindest besser aus als die Vorgänger auf Segas Dreamcast und spielerisch wird quasi genau das geboten, was man von Shenmue 1 und 2 kennt. Nostalgiker bekommen genau das Spiel, was sie wohl im Jahr 2002 erhalten hätten, wenn Shenmue, Dreamcast und Sega damals nicht die Segel hätten streichen müssen. Nicht weniger, aber auch ganz bestimmt nicht mehr.

Spieler, welche die Reihe nicht durch die rosarote Nostalgiebrille betrachten und nur aufgrund des „Mythos Shenmue“ zum dritten Teil greifen, werden jedoch enttäuscht oder genervt oder (sehr wahrscheinlich) beides sein. Shenmue 3 ist nicht nur grafisch hoffnungslos veraltet, auch das Gameplay ist überholt und gängige Komfortfunktionen moderner Spiele, die sich schon vor Jahren durchgesetzt haben, sind nicht enthalten. Yu Suzuki verriet uns vor drei Jahren in einem Interview auf der Gamescom, dass er privat nicht spiele und sich Shenmue 3 deshalb auch nicht an anderen Spielen, die seit 2001 herauskamen, orientieren werde. Für Hardcore-Fans von damals mag das gut klingen, da Suzuki so ganz unverfälscht seine Vision eines Spiels auf den Markt bringt. Bei allen anderen löst diese Aussage aber natürlich berechtigte Skepsis aus. Es ist aber zumindest eine Erklärung dafür, dass Shenmue 3 quasi sämtliche Fortschritte im Bereich Game-Design und den dem Medium Videospiel eigenen Wegen des Erzählens von Geschichten oder der Charakterzeichnung verschlafen hat. Dennoch fragt man sich beim Spielen schon teilweise, ob es niemanden gab, der Yu Suzuki während der Entwicklung mitteilen konnte, dass sein neues Spiel in absolut keinem Bereich irgendwie zeitgemäß ist.

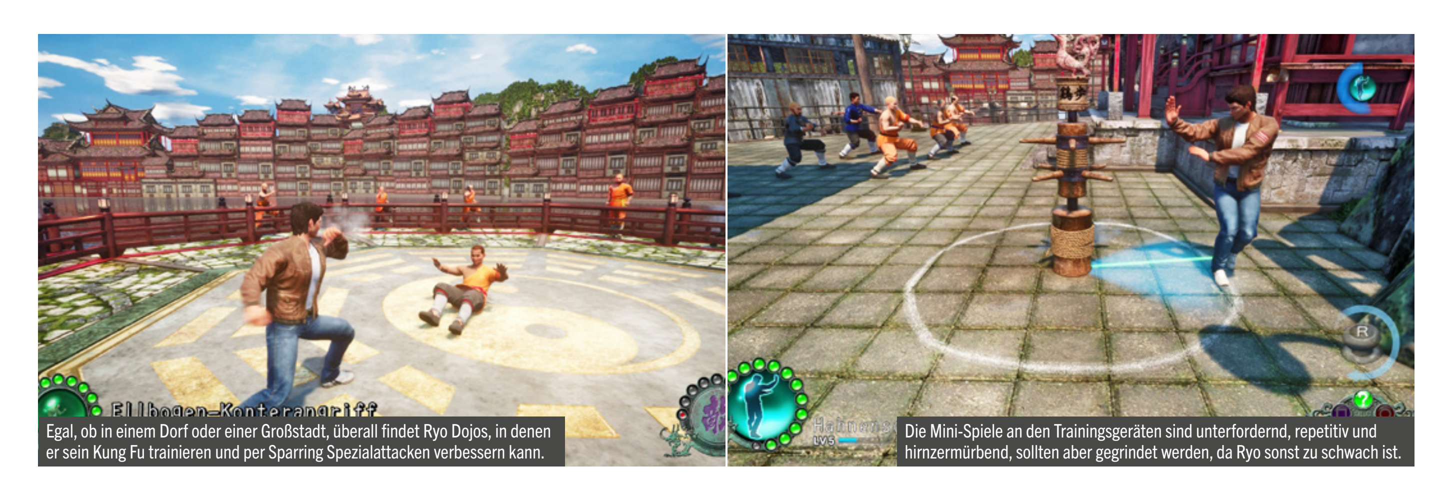

In Zwischensequenzen soll Ryo oft als Badass rüberkommen, allerdings nimmt man ihn aufgrund seiner Aussagen eher als Dummbrot wahr.

Auf den Spuren des Mörders

Shenmue 3 setzt direkt nach den Geschehnissen von Teil 2 ein. Erneut übernimmt man die Rolle von Ryo Hazuki, der sich auf der Suche nach Lan Di, dem Mörder seines Vaters befindet. Zur Seite steht Ryo die mysteriöse Shenhua, deren Vater offenbar im nahe gelegenen Dorf Bailu entführt wurde. Besonders pikant: Das Verschwinden von Shenhuas Papi hat anscheinend etwas mit dem Phönixspiegel zu tun, der sich in Ryos Besitz befindet. Die Aufgabe ist also klar: Shenhuas Vater aufspüren, das Rätsel um den Phönixspiegel lösen und endlich Lan Di stellen. Diese simple Story-Prämisse zieht sich jedoch ganz schön in die Länge. So episch die Geschichte in Teil 1 und 2 einem damals auch vorkam, sie stammt aus einer Zeit, in der das Storytelling in Videospielen noch nicht so weit fortgeschritten war, sodass sie einem damals weitaus gehaltvoller vorkam. Heutzutage merkt man allerdings, dass die Story eigentlich kaum etwas bietet und nur wenige Höhepunkte, aber dafür viel, viel Leerlauf hat. Das Spieltempo von Shenmue 3 könnte gerne gemächlich sein und auch mal sinnvoll das Tempo herausnehmen, wenn dies für die Erzählung erforderlich ist, in der Realität sieht es aber eher so aus, dass einem das Spiel andauernd Knüppel zwischen die Beine wirft, nur damit man nicht ein Stück vorankommt. Ja, es war schon in den alten Teilen so, dass man sich teilweise mit den immer gleichen Standard-Dialogen durch eine komplette Stadt fragen musste, nur um ein vorläufiges Ziel zu erfahren, wo man dann wieder etwas mitgeteilt bekommt, für das man erneut sämtliche Bewohner befragen muss, doch das hätte man im Jahr 2019 wirklich mal entschlacken können. Gerade auch, da die meisten NPCs eh nur Nonsens oder langweiligen Mist erzählen, der einen nicht weiterbringt, man ihn aber auch nicht wegklicken kann. Allerdings ist Ryo auch nicht besser. Nicht nur dass seine (englische) Vertonung klingt, als spreche eine Computerstimme in eine leere Konservendose, Ryos rhetorische Fähigkeiten sind ungefähr so ausgeprägt wie die eines Kleinkindes. Spätestens wenn er das fünfte Mal auf eine halbwegs normale Aussage mit „Höööö?!“ reagiert, hat man den Protagonisten als Deppen abgestempelt. Da hilft es auch nicht, dass die Zwischensequenzen ihn als coolen Typen darzustellen versuchen. Ja, Ryo ist ein Jugendlicher und soll naiv sein, aber wenn man sich andauernd denkt: „Gott, was ist der blöd!“, sobald er den Mund öffnet, ist der Charakter einfach schlecht geschrieben.

Atmosphäre olé

Trotz der veralteten Optik gelingt es Shenmue 3 dennoch, eine schöne ruhige Atmosphäre aufzubauen. Es ist geradezu paradox, dass die Grafik zwar unglaublich altbacken ist, einige Szenerien aber trotzdem echt hübsch sind. Wenn man durch



Egal, ob in einem Dorf oder einer Großstadt, überall findet Ryo Dojos, in denen er sein Kung Fu trainieren und per Sparring Spezialattacken verbessern kann.

Die Mini-Spiele an den Trainingsgeräten sind unterfordernd, repetitiv und hirnzermürbend, sollten aber gegrindet werden, da Ryo sonst zu schwach ist.

Kommt es mal zu Kämpfen, steuern diese sich ziemlich hakelig. Zudem funktioniert die Kollisionsabfrage nicht immer.

das blühende Tal im ersten Gebiet des Spiels streift und die Musik einsetzt, ist das wirklich entspannend und die volle Dröhnung Nostalgie setzt ein. Für Fans der alten Teile ist dies ein bisschen wie nach Hause kommen. Allerdings wird man aufgrund der modernen Spielen weit hinterherhinkenden Technik auch oftmals aus der Atmosphäre herausgerissen. Einige Gesichter von NPCs sind so deformiert und hässlich, dass man sich fragt, ob das Entwicklerteam das ernst meint. Auch hier können Fans vielleicht drüber hinwegschauen, doch einige von ihnen werden sich zumindest am Ende des Spiels gewaltig ärgern. Obwohl es so ein Kraftakt war, Shenmue 3 überhaupt mal zu realisieren, belohnt Yu Suzuki seine Unterstützer nämlich nicht mit einem Ende der Saga, sondern lässt wieder Raum für einen neuen Teil. Ob dieser in Produktion gehen wird, ist aufgrund der bislang schleppenden Verkäufe von Teil 3 jedoch fraglich. Es könnte also sein, dass die Fans trotz ihrer Mithilfe am Projekt nie das Ende der Geschichte erfahren.

The daily grind

Wie bereits erwähnt, macht Shenmue 3 auch im Gameplay-Bereich nichts neu und bietet genau die gleichen Elemente wie in den beiden fast 20 Jahre alten Vorgängern. Sprich: Die meiste Zeit läuft man herum und quatscht NPCs an, um Hinweise auf das nächste Ziel zu erhalten. Dies ist natürlich damit verbunden, dass man teilweise von einem Ende des Spielgebiets zum anderen läuft. Mehrmals hintereinander. Hat man dann einen Hinweis oder eine neue Aufgabe, geht das Ganze wieder von vorne los. Neben quatschen, Nonsens-Dialoge-ertragen und herumlaufen muss man jedoch auch jede Menge grinden. Ryo braucht Geld, um Lebensmittel zu kaufen, die Ausdauer und Lebensenergie regenerieren, und natürlich muss er für einige Quests auch Dinge kaufen, die teilweise arg überteuert sind. Also muss man arbeiten gehen und die immer gleichen, super simplen und irgendwann echt nervigen Minispiele absolvieren. Allein im ersten Gebiet des Spiels waren wir gezwungen, etwa zwei Stunden stupide Holz zu hacken, damit wir Essen kaufen sowie einen Questgegenstand besorgen konnten und danach noch etwas Kohle in der Tasche hatten, um nicht sofort wieder ewig Holz zu spalten. Doch das ist natürlich nicht alles, denn Ryo muss ab und zu natürlich auch kämpfen, sodass man ebenfalls sein Kung Fu trainieren sollte. In jedem Gebiet gibt es Dojos und andere Trainingsplätze, wo man verschiedene, super simple Minispiele absolviert, um mehr Ausdauer/Lebenenergie (beides ist aneinander gekoppelt) zu erlangen. Zudem kann man im Sparring verschiedene Spezialattacken trainieren, die man genauso wie die Kraft von Ryo verbessert. Die Attacken lassen sich in Kämpfen dann mit R2 ausführen und man kann zwischen den verschiedenen Angriffen mit L1 und R1 wechseln. Auf den Aktionstasten hingegen liegen normale Schläge und Tritte. Die Kämpfe im



Bei den Quicktime-Events hat man ohnehin nur ein sehr kurzes Zeitfenster, um die richtige Taste zu drücken. Hinzu kommt dann noch, dass Eingaben teilweise nicht erkannt werden.

Bei manchen Gesichtern im Spiel fragt man sich wirklich, ob die Entwickler eine seltsame Art von Humor haben.



Wie schon in den Vorgängern muss man sich andauernd durchfragen. Dies entschleunigt das ohnehin schon gemächliche Spiel noch weiter und die meisten NPCs reden zudem nur absoluten Nonsens.

Spielverlauf sind recht selten, doch wenn sie mal kommen, machen sie auch keinen Spaß. Dafür ist das Kampfsystem einfach zu hakelig und altbacken und die KI der Gegner zu miserabel. Wenn man nicht gerade darauf aufpassen muss, dass man nicht von mehreren Gegnern eingekesselt wird, muss man eigentlich nur ein bisschen Abstand halten, warten bis der Kontrahent seine Angriffskombo in die Luft ausführt und dann direkt mit einer R2-Attacke zuschlagen. Dennoch darf man einige Kämpfe im Spielverlauf erst annehmen, wenn man einen gewissen Trainingsfortschritt vorzuweisen hat. Die Fights sind schon wenig spannend, doch weitere Gameplay-Elemente sind auch nicht besser. So sind natürlich wieder Quicktime-Events dabei, doch selbst diese wurden irgendwie verhunzt. Das Zeitfenster für die richtige Tasteneingabe ist eh schon etwas zu klein und hinzu kommt noch ein kleiner Input-Lag. Zudem akzeptiert das Spiel oftmals auch die richtige Eingabe einfach nicht. QTEs wirken so manchmal komplett willkürlich. Dies fällt vor allem in den Sparrings-Sessions auf, in denen man mehrere Tasten schnell hintereinander drücken muss. Oft kam es vor, dass wir genau im Takt super schnell die richtigen Buttons drückten, das Spiel uns aber sagte, wir seien zu langsam gewesen. Kurz danach passen wir nicht richtig auf, geben die Kombo viel zu langsam ein, das Spiel ist aber der Meinung, die Eingabe war perfekt. Wie Shenmue 3 eine eingegebene Tastenfolge akzeptiert, ist teilweise komplett zufällig. Die störrischen QTEs waren uns beim Test allerdings noch lieber als die ultra langweiligen Suchaufgaben. Oftmals muss Ryo ein bestimmtes Item finden und dafür in einem Raum voller Schränke sämtliche Türen und Schubladen öffnen, bis er das Objekt gefunden hat. Die extrem langen und immer gleichen Animationen kann man dabei natürlich nicht abbrechen.

Sonst noch was?

Natürlich bietet Shenmue 3 auch einige Nebenquests, doch diese lockern das Gameplay auch nicht auf, sondern bieten nur mehr vom altbekannten Herumlaufen inklusive teils doofer Dialoge. Auch die Nebenbeschäftigungen wie zum Beispiel Glücksspiel (unter anderem Wetten auf Schildkrötenrennen) sind eher langweilig umgesetzt und bieten nicht viel Anreiz, mehrmals gespielt zu werden. Shenmue 3 mag Fans erfreuen, da sie endlich genau das Spiel bekommen, das sie gerne im Jahr 2002 gezockt hätten, doch allen anderen Gamern kann man den Titel nicht empfehlen. Dafür ist Shenmue 3 allgemein zu altbacken, zu sperrig und manche Spielelemente sind sogar richtig schlecht. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Nur für absolute Nostalgiker und Hardcore-Fans zu empfehlen."

Shenmue 3 ist nur mit verklärtem Blick gut zu ertragen. Fans werden sich darüber freuen, dass das Abenteuer endlich weitergeht und die Atmosphäre der ersten beiden Teile gut eingefangen wird. Doch auch Kenner der ersten beiden Teile werden nach dem Abnehmen der rosaroten Brille etwas ernüchtert sein. Die Geschichte ist bei Weitem nicht so gut wie sie einem damals vorkam, das Gameplay ist komplett veraltet und dass auch Shenmue 3 nicht zu einem Abschluss kommt, ist nach der langen Wartezeit und der (finanziellen) Unterstützung der Fans unverzeihlich. Spieler, die ohne Nostalgiebonus an den Titel herangehen, werden ohnehin wohl schnell genervt sein. Der Grind ist schon hart, die Herumlauferei und die schlechten Dialoge noch härter, doch dass einen das Spiel andauernd absichtlich aufhält, ist einfach unglaublich frustrierend. Hardcore-Fans dürfen auf die Wertung noch was draufpacken, alle anderen sogar eher noch was abziehen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schöne, ruhige Atmosphäre
- ➕ Nette Musikuntermalung
- ➕ Mehrere Schauplätze
- ➖ Veraltete Technik
- ➖ Hakelige Kampfsteuerung
- ➖ Dumme KI
- ➖ Teils haarsträubend dämliche Dialoge, die man nicht abbrechen kann
- ➖ Exzessiver Grind ist nötig, um voranzukommen
- ➖ Langweilige Nebenaufgaben und -beschäftigungen
- ➖ Teils extrem hässliche Figurenmodelle
- ➖ Veraltetes, teils extrem nerviges Questdesign
- ➖ Schubladenöffnen als ernst gemeintes Gameplay-Element




Nach endlosem Grind darf man sich auch bei Nebenbeschäftigungen wie Schildkrötenrennen langweilen.


Ryo muss arbeiten, um Geld zu verdienen, doch leider gibt es kaum Jobs. Viel Spaß beim stundenlangen Holzhacken!


Daniel und Sean genießen einen ruhigen Moment auf ihrer turbulenten Flucht nach Mexiko.

Life is Strange **2**

Genre: Adventure
Entwickler: Dontnod Entertainment
Hersteller: Square Enix
Termin: 03. Dezember 2019
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 12 Jahren

Von: Matthias Dammes

Nach über einem Jahr ist das Adventure endlich komplett. Am Ende steht ein gut gemachtes Adventure mit ein paar Makeln.

Nach über 14 Monaten ist Life is Strange 2 endlich komplett. Bereits im September 2018 starteten Sean und Daniel Diaz in ihr Abenteuer entlang der US-amerikanischen Westküste. Die Entwickler haben sich mit der zweiten Staffel also fast ein halbes Jahr mehr Zeit genommen als noch für den Vorgänger, dessen fünf Episoden im Zeitraum von knapp neun Monaten erschienen sind. Dass diese verlängerten Zeiträume zwischen den einzelnen Kapiteln ein Problem sind, hatten wir seinerzeit bereits bei unseren Eindrücken zu Episode 2 geschildert. Bei Wartezeiten von drei bis vier Monaten zwischen den einzelnen Abschnitten geht zwangsweise sehr viel Momentum und Spannung verloren. Wer bislang gewartet hat, kann das Adventure nun jedoch an einem Stück in rund 12 bis 15 Stunden Spielzeit erleben.

Ständig auf Achse

Noch einmal zur Erinnerung: Life is Strange 2 ist keine Fortsetzung der Geschichte rund um Max, Chloe und das Küstenstädtchen Arcadia Bay. Stattdessen folgen wir dem 16-jährigen Sean Diaz und seinem neunjährigen Bruder Daniel, die mit ihrem Vater in Seattle leben. Eines Tages kommt es jedoch zu einem tragischen Zwischenfall, der die beiden Jungen dazu treibt, sich auf eine waghalsige Flucht zu begeben. Ihr Ziel ist es, Mexiko zu erreichen, die Heimat ihres Vaters, wo sie sich in Sicherheit wähnen. Dieser unfreiwillige Roadtrip hat zur Folge, dass wir unsere Protagonisten in jeder Episode an anderen Schauplätzen erleben. Für abwechslungsreiche Spielumgebungen ist also gesorgt.

Diese Erzählstruktur führt jedoch auch dazu, dass wir abgesehen von den beiden Brüdern kaum eine Bindung zu anderen Charakteren aufbauen können. Mit den meisten Nebenfiguren haben wir nur in jeweils einer Episode etwas zu tun. Da gewinnen selbst wichti-


Hin und wieder kommt Daniels Kraft auch für kleinere Umgebungsspielereien zum Einsatz. Wirklich anspruchsvoll wird es dabei aber nie.


Immer wieder begegnen uns neue Figuren, die der Spieler im Gegensatz zu den Protagonisten jedoch kaum kennenlernt.

ge Charaktere wie die Mutter von Sean und Daniel nur wenig Profil. Allerdings gilt das nur für den Spieler. Da es zwischen den Episoden immer wieder Zeitsprünge von mehreren Wochen oder gar Monaten gibt, haben die Brüder in der Zeit genügend Gelegenheit gehabt, Beziehungen zu den Personen in ihrem Umfeld aufzubauen.

So tauchen die Protagonisten zwischen der vierten und fünften Episode zum Beispiel in einer Aussteiger-Community unter, in der auch ihre Mutter lebt. Als Spieler wird man dann damit konfrontiert, dass Sean und Daniel bereits ein enges Verhältnis zu den Leuten der Gemeinschaft haben, die für den Spieler aber fremde Charaktere sind. Als dann schließlich nach kurzer Zeit der Aufbruch naht, fällt es uns entsprechend schwer, den Trennungsschmerz nachzuempfinden, den die Brüder in dem Moment zeigen.

Moralische Erziehung

Wie für die Serie und das Genre typisch haben wir im Spielverlauf unzählige kleinere und größere Entscheidungen zu treffen. Dabei steht vor allem unsere Vorbildfunktion, die wir als Sean gegenüber unserem kleinen Bruder haben, im Mittelpunkt. Da Sean aber selbst erst 16 Jahre alt ist, überfordern ihn die Situationen auch häufig, was zu spannenden und harten Entscheidungen führen kann. Erschwerend kommt hinzu, dass Daniel über eine übernatürliche Fähigkeit verfügt, die ihn Objekte telekinetisch bewegen lässt. Wie gehen wir als älterer Bruder damit um? Wie leiten wir den kleinen Daniel so an, dass er die Tragweite seiner Fähigkeiten und die Konsequenzen für sein Handeln versteht? Wie verhindern wir, dass ihm diese Macht zu Kopfe steigt?

Über das gesamte Spiel hinweg nehmen wir so immer wieder Einfluss auf die Charakterentwicklung von Daniel. Wie wir uns dabei verhalten haben, entscheidet dann auch über den Ausgang der Geschichte. Zwar stehen wir am Ende ähnlich der ersten Staffel wieder vor einer alles bestimmenden Entscheidung, deren Ausgang sich jedoch nach unserer moralischen Erziehung von Daniel richtet. Insgesamt gibt es sieben verschiedene Enden des Spiels, wovon vier sich grundsätzlich voneinander unterscheiden. Diese Verbesserung im Vergleich zur ersten Staffel wird lediglich durch einen ziemlich eindeutigen Logikfehler am Ende getrübt.

Make America Great Again

Als wären die Umstände ihrer Flucht und Daniels geheimnisvolle Kraft nicht schon genug, müssen sich die Brüder zudem mit alltäglichen Gesellschaftsproblemen herumschlagen. Als Kinder eines mexikanischen Einwanderers bekommen sie es dabei vor allem mit rassistischen Anfeindungen zu tun. Dabei greifen die Entwickler die aktuelle Stimmung der gespaltenen amerikanischen Gesellschaft auf, in der Ressentiments besonders gegen Latinos stark in den Vordergrund treten.

Abschottungsprojekte wie der Mauerbau von Präsident Trump werden genauso thematisiert wie die Vorurteile der weißen Landbevölkerung, dass mexikanische Einwanderer nur in die USA kommen würden, um Drogen zu verkaufen, zu stehlen und sich am amerikanischen Sozialsystem zu bedienen. Aber auch andere gesellschaftliche Themen wie christlicher Fundamentalismus und ausufernde Polizeigewalt werden aufgegriffen. Die Gesellschaftskritik verleiht der gesamten Handlung damit noch mehr Tiefe. An einigen Stellen hätten wir uns jedoch einen etwas subtileren Einsatz dieser Themen gewünscht.

Gewohntes Spiel

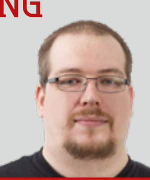
Im spielerischen Bereich wird die gewohnte Mischung aus Dialogen und der Erkundung der einzelnen Schauplätze geboten. In den häufig großzügig angelegten Gebieten, in denen wir uns frei bewegen können, gibt es wieder zahlreiche Objekte, mit denen wir interagieren können. Gefühlt haben die Entwickler dabei noch mehr Wert auf Vielfalt und vor allem wirklich interessante Details gelegt, die uns einen tieferen Einblick in die Personen und die Geschichten um uns herum geben.

Hinzu kommt der Einsatz von Daniels Kraft, mit der wir immer wieder Gegenstände bewegen oder beeinflussen können. In actionreichen Szenen kommt seine Fähigkeit dann auch gerne mal zur Verteidigung zum Einsatz. Hier gilt es wieder, häufig unter Zeitdruck, sich zu entscheiden, wie weit man zu gehen bereit ist. Soll Daniel seine Macht einsetzen, um anderen Personen zu schaden? Insgesamt wird das Potenzial des übernatürlichen Elements von Life is Strange 2 aber nicht immer ausgenutzt. So hätten wir uns durchaus ein paar knifflige Umgebungsrätsel vorstellen können.

Optisch haben die Entwickler den Umstieg auf die Unreal Engine 4 genutzt, um einige schicke Lichteffekte und ein insgesamt schärferes Erscheinungsbild zu erzeugen. Im Großen und Ganzen bleibt das Spiel aber dem Aquarell-Stil der Serie treu. So reiht sich Life is Strange 2 hinter der ersten Staffel und dem Ableger Before the Storm ein, ohne je wirklich das gleiche Niveau oder die gleiche erzählerische Güte zu erreichen. Wie sehr einen die Thematik der beiden Brüder, ihrer Flucht und ihre Beziehung zueinander anspricht, wird eh jeder unterschiedlich beurteilen. Genauso wie nicht jeder etwas mit dem Highschool-Drama des ersten Teils anfangen konnte. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„Eine abwechslungsreiche Reise mit Höhen und Tiefen."

Ich hatte so meine Probleme, mit Life is Strange 2 warm zu werden. Nach dem Abschluss der Geschichte bleibt es auf jeden Fall der Teil der Reihe, der mich am wenigsten begeistert hat. Aber das sind eben persönliche Empfindungen. Life is Strange 2 ist in jedem Fall ein gelungenes Adventure, das eine auf zwei Brüder fokussierte Geschichte über das Erwachsenwerden, Alltagsprobleme und moralische Herausforderungen erzählt. Daraus einen Roadtrip zu machen, ist eine interessante Idee, führt aber auch zu Problemen. Es entsteht dabei eine Fragmentierung, die durch das Episodenformat zusätzlich verstärkt wird. Für diese Art des Reiseabenteuers hätte sich vielleicht ein komplettes Spiel am Stück eher angeboten. Denn das Spiel hat ja durchaus was zu sagen und setzt sich sehr kritisch mit den unschönen Seiten der heutigen (amerikanischen) Gesellschaft auseinander. Sehr gut gefallen haben mir außerdem die vielen abwechslungsreichen Schauplätze, die in jeder Episode neue Eindrücke vermittelt haben.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle Atmosphäre
- ➕ Brüder mit viel Charaktertiefe
- ➕ Gut geschriebene Dialoge
- ➕ Abwechslungsreiche Schauplätze
- ➕ Moralische Entscheidungen
- ➕ Gesellschaftskritik
- ➕ Viele Details zu entdecken
- ➕ Mehr Vielfalt bei den Enden
- ➖ Nebenfiguren kommen zu kurz
- ➖ Zeitsprünge zwischen den Episoden
- ➖ Potenzial von Daniels Kraft nicht ausgenutzt
- ➖ Spielerisch kaum Herausforderung
- ➖ Soundtrack verblasst im Vergleich zum Vorgänger
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe





Wichtige Entscheidungen fallen nicht nur in Dialogen, sondern auch während packender Sequenzen, in denen unsere Führung die Charakterentwicklung von Daniel beeinflusst.


Als Kinder eines mexikanischen Einwanderers bekommen es die Brüder auch mit Leuten wie diesem selbsternannten Milizionär zu tun, der Jagd auf illegale Einwanderer macht.

Genre: Strategie
Entwickler: Edmund McMillen
Hersteller: Edmund McMillen
Termin: 12. November 2019
Preis: 12,49 Euro
USK: nicht geprüft

The Legend of **Bum-bo**

Super Meat Boy Forever lässt auf sich warten, dafür hat Edmund McMillen inzwischen mit The Legend of Bum-bo das Prequel zu The Binding of Isaac fertiggestellt. Und wir haben das Roguelike-Deckbuilding-Match-4-Spiel mit dem Pappkarton-Look getestet.

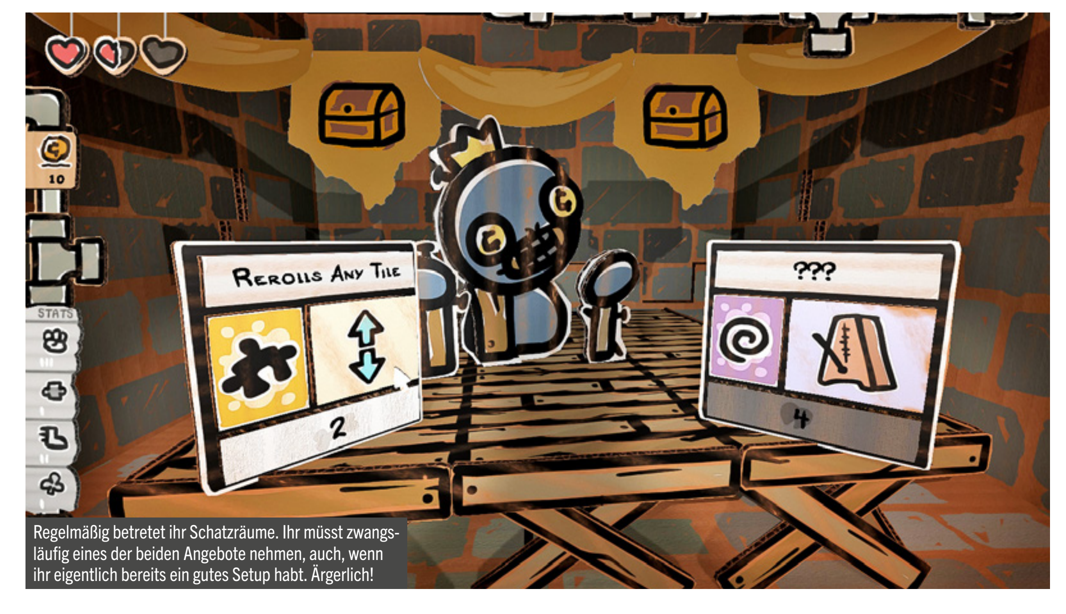
Von: Katharina Pache

Edmund McMillen mag schwierige Spiele. Sei es Super Meat Boy, The Binding of Isaac oder The End is Nigh: Ohne Durchhaltevermögen und Konzentration seht ihr wohl bei keinem der genannten Spiele den (richtigen) Abspann. The Legend of Bum-bo schlägt in die gleiche Kerbe, statt blitzschneller Reaktionen und präziser Eingaben ist hier aber in erster Linie Taktik und Vorausdenken gefragt. Denn: Wie in klassischen Match-4-Spielen schiebt ihr in Kämpfen auf einem Pappkartonspielbrett Symbole umher, um Viererketten (und mehr) zu bilden, was euch mit Mana und somit Zaubern und Angriffen versorgt. The Legend of Bum-bo ist quasi eine Art Bejeweled mit Hardcore- anstatt Casual-Anspruch.



Schieben und gewinnen

Ja, auch The Legend of Bum-bo erfordert Frustresistenz. Hier glänzen keine Kacheln, um euch anzudeuten, wo ihr Ketten bilden könnt, ihr seid auf eure eigene Kombinationsgabe angewiesen, manchmal hat man auch einfach Pech und die Anordnung der Kacheln ist maximal unpraktisch. Meist verfügt ihr aber über diverse Aktionen, die das Brett neu ordnen oder mit denen ihr Einfluss auf die Verteilung der Bildchen habt. Und es lohnt sich, beim Schieben auch die nächsten potenziellen Kombinationsmöglichkeiten zu berücksichtigen.



Regelmäßig betretet ihr Schatzräume. Ihr müsst zwangsläufig eines der beiden Angebote nehmen, auch, wenn ihr eigentlich bereits ein gutes Setup habt. Ärgerlich!



Auf dem Brett verschiebt ihr Reihen, um vier oder mehr gleiche Symbole aufzulösen. Rechts seht ihr eure Aktionen, Zauber und Trinkets, die ihr durch das so gewonnene Mana aktiviert.

Statt Symbole durch Antippen zu tauschen, verschiebt ihr die Reihen horizontal und vertikal. Im Durchschnitt stehen euch pro Runde zwei Bewegungen zur Verfügung, durch Auflösen bestimmter Kacheln oder den Einsatz von Items und Zaubern könnt ihr die Zahl jedoch erhöhen. Abhängig vom Charakter (es gibt mehrere Bumbos im Spiel, die ihr nach und nach freischaltet) ergeben sich diverse Taktik-Nuancen. Bumbo the Brave schlägt hart zu und hat von Anfang an drei Herzcontainer, Bumbo the Stout verfügt über einen mächtigen Zauber, hat aber nur zwei Herzen und so weiter.

Roguelike meets Casual

Ähnlich wie bei The Binding of Isaac dringt ihr immer tiefer in zufallsgenerierte Verliese ein, am Ende jeder Etage wartet ein Boss auf euch. Manch einen davon erkennen Fans von Isaac wieder, auch eine Menge Items tauchen erneut auf. Vorkenntnisse sind nicht per se erforderlich (anders als bei Isaac steht bei den Items und Zaubern genau da, welchen Effekt sie haben), aber natürlich freut es Fans des Roguelike, alte Bekannte wiederzutreffen und Lieblings-Items wie Brimstone erneut freizuschalten. In Sachen Umfang hinkt The Legend of Bum-bo zwar dem inzwischen unglaublich großen Item-, Level- und Effekt-Pool eines The Binding of Isaac hinterher, aber was nicht ist, kann ja noch werden.

Mach das Beste draus

Die Schwierigkeit in The Legend of Bum-bo ist, in unvorteilhaften Situationen zu erkennen, wie man das Beste herausholt – insofern ähnelt es den anderen Werken von McMillen stark. Allerdings ähnelt es auch, was die technische Umsetzung betrifft, den Vorgängerwerken – und das ist nicht positiv gemeint. Während unseres Tests gab es zwar einen großen Patch, der einige Probleme behob, doch auch danach hatten wir mit Abstürzen zu kämpfen. Immerhin gibt es jetzt die Möglichkeit, die Lautstärke zu regulieren! Ein paar Feinheiten bei den Mechaniken sollten ebenfalls überarbeitet werden, etwa wäre es fair, beide in Schatzräumen angebotenen Items auszuschlagen, wie es in den meisten Roguelike-Spielen (und bei Isaac) möglich ist.

Pappkamerad

The Legend of Bum-bo erstrahlt im Pappkarton- und Bastel-Look, ohne dabei so niedlich zu sein wie vergleichbare Nintendo-Spiele (Paper Mario, Yoshi's Crafted World). Nichtsdestotrotz ist die Grafik charmant. Wie üblich sehen die Gegner teils grotesk, teils auf ihre Art und Weise putzig aus, und typisch McMillen darf Toiletten-Humor nicht fehlen - wenn ihr vier oder mehr Kackhaufen auflöst, dient der Kot als Schutzschild gegen feindliche Angriffe. Kann man beschissen finden oder halt scheiße lustig. ❑

MEINE MEINUNG

Katharina Pache



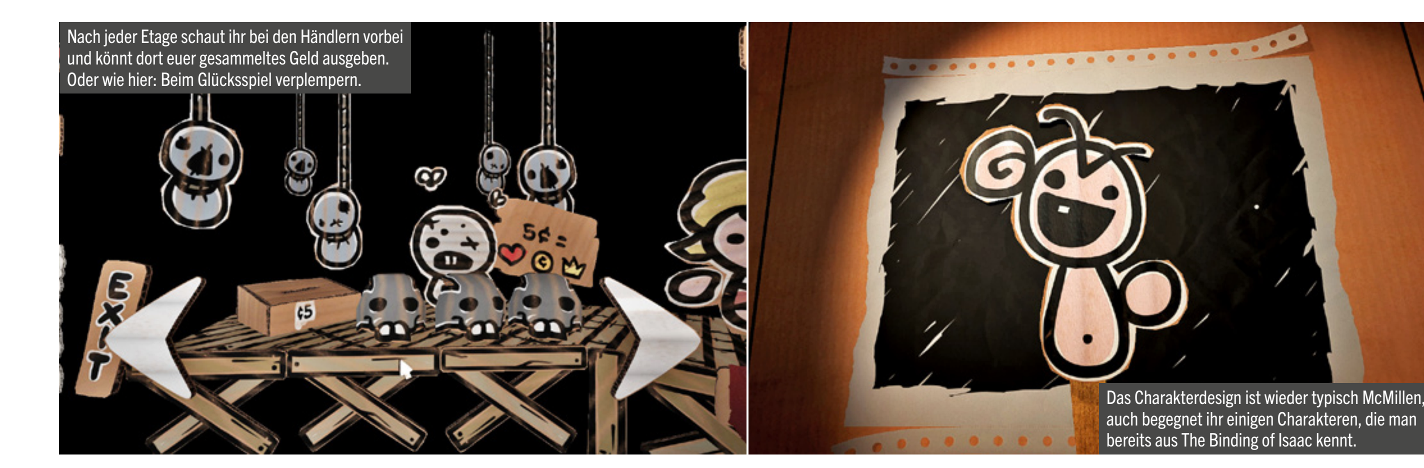
„Spaßiger Genre-Mix, der mehr Feintuning und Content benötigt."

The Legend of Bum-bo ist unterhaltsamer, als ich dachte. Nun kommt das große ABER: ich hasse Bumbo the Stout. Sein Spielstil macht mir einfach keinen Spaß. Aber nun, auch bei Isaac gibt es Figuren, mit denen ich nur ungern spiele (Blue Baby). Was den Umfang betrifft, bin ich von The Binding of Isaac zu sehr verwöhnt, auch habe ich dort viel mehr Kombinationsmöglichkeiten durch die höhere Anzahl von Items, die man aufsammeln (und auch behalten) kann. Die Bugs nerven, die Abstürze auch – immerhin sind die Entwickler dabei, schnell Patches nachzuschieben. Ich sehe mich in Zukunft aber durchaus des Öfteren einen schnellen Run spielen – und vielleicht noch einen ... und noch einen. Präsentation und Fäkalhumor sind, wie bei den restlichen Spielen von McMillen, Geschmackssache.

PRO UND CONTRA

- ➕ Außergewöhnliche Spielmechanik: Casual-Gameplay trifft Roguelike
- ➕ Nette Pappkartonoptik
- ➕ Charaktere spielen sich unterschiedlich
- ➕ Einige interessante Items
- ➕ Viele Geheimnisse und Kram zum Freischalten
- ➕ Spaßiger „noch eine Runde!"-Effekt
- ➖ Bugs, Abstürze
- ➖ Einige fragwürdige Mechaniken - wieso muss man zwangsläufig in Schatzräumen Items nehmen?
- ➖ Keine Möglichkeit, einen Run zu speichern
- ➖ Es könnten mehr Levels sein
- ➖ Nichts für frustanfällige Naturen
- ➖ Nur englische Texte und Sprachausgabe





Nach jeder Etage schaut ihr bei den Händlern vorbei und könnt dort euer gesammeltes Geld ausgeben. Oder wie hier: Beim Glücksspiel verplempern.

Das Charakterdesign ist wieder typisch McMillen, auch begegnet ihr einigen Charakteren, die man bereits aus The Binding of Isaac kennt.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: CI Games
Hersteller:CI Games
Termin: 22. November 2019
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 18 Jahren

Sniper Ghost Warrior **Contracts**

Die Sniper-Ghost-Warrior-Reihe steht seit Längerem für Mittelmaß. Kann der neue Teil an dieser nicht gerade berauschenden Einschätzung etwas ändern und uns überzeugen?

Von: Jurij Subota & Lukas Schmid

Mit Sniper Ghost Warrior: Contracts versucht das polnische Team CI Games einen neuen Ansatz und lässt viele Fehler des Vorgängers hinter sich. Leider bleibt der Titel weiterhin aufgrund zahlreicher Macken hinter seinen Möglichkeiten zurück, wie auch hinter den Qualitäten eines Sniper Elite 4. Dennoch bietet es für Genreliebhaber eine Menge Spaß mit dem Scharfschützengewehr und zeigt, dass die Serie sich weiterentwickeln kann. Als maskierter Söldner begeben wir uns nach Sibirien, um die Aufträge unserer Auftragsgeber zu erfüllen.

Unstimmiger Anfang

Das Spiel beginnt mit einer ziemlichen Spaßbremse. Im Tutorial wird nämlich vieles nur unzureichend oder gar nicht erklärt. Wir lernen zwar die wichtigsten Aspekte der eigenen Hightech-Maske kennen und auch, wie man sich korrekt mit dem Scharfschützengewehr an die Windgeschwindigkeit wie auch an die Entfernung des Gegners anpasst. Dann schickt uns das Spiel aber direkt in die Missionen, was den einen oder anderen etwas überfordern könnte. Wichtige Aspekte wie Schleichtötungen, Gegnerbefragungen oder die Sabotage von Anlagen werden in langweiligen Textblöcken präsentiert, die den Spielfluss nur ausbremsen.



Neben unseren üblichen Mordaufträgen können wir auch über die Map verteilte Plakate sammeln und uns zusätzliches Geld am Ende der Mission verdienen.

Adieu, Open World

Der Entwickler hat sich zum Glück vom Open-World-Konzept des Vorgängers verabschiedet, stattdessen durchstreifen wir in Sniper Ghost Warrior: Contracts fünf recht weitläufige Gebiete. Doch das erste Level ist direkt das ärgerlichste: In einer kargen Schneelandschaft kämpfen wir uns durch Militärbasen, in denen sich unsere Missionsziele befinden. Die Sicht ist schlecht, der Schneesturm stört nur und die Grafik ist obendrein viel zu überholt, um wirklich beeindruckend zu sein. Die restlichen Gebiete zeigen aber mehr Abwechslung in Form von weitläufigen Häfen, Waldgebieten oder auch prunkvollen Villen.

Agent 47 light

Die verschiedenen Vorgehensweisen bei unseren Aufträgen unterhalten dafür ordentlich. Dabei können wir sogar recht kreativ erarbeiten, wie genau wir uns einen Weg zum Zielobjekt bahnen wollen. Erledigen wir vorher alle Feinde aus der Ferne mit unserem Scharfschützengewehr? Schleichen wir uns durch enge Schächte und dunkle Ecken direkt zum Ziel? Vollführen wir auf dem Weg Schleichtötungen oder konzentrieren wir uns ganz auf unsere Mission? In jedem Fall heißt es aber Geduld zeigen, denn die Gegnerpatrouillen sollten wir stets im Auge behalten. Wird man selbst entdeckt, hagelt es Blei. Aber auch wenn ein erledigter Gegner von einem seiner Kameraden entdeckt wird, versetzt das die Feinde in Alarmbereitschaft. Bei der Scharfschützen-Action steht eindeutig die Kugel-Kamera im Fokus. Zugegeben: Die Kugelverfolgung auf weit entfernte Ziele hat auch durchaus coole Momente. Jedoch lässt die lasche Optik die Splatter-Effekte nicht wirklich eindrucksvoll aussehen. Neben unserem Standardarsenal können wir Geld, das wir durch das Abschließen von Missionen erhalten, in Talente sowie Ausrüstung investieren. Wir können beispielsweise unsere Schleichfertigkeiten erhöhen, Waffen verbessern oder die Analysefertigkeiten unserer Maske erweitern. Dabei sei erwähnt, dass es unterschiedliche Währungen gibt, die man durch verschiedene Missionsaktivitäten erhält. Ne-

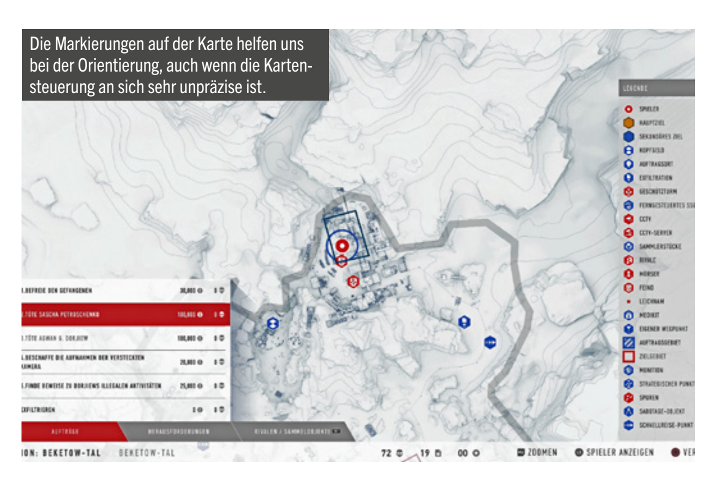


Kopfgeldmissionen sind eine der Möglichkeiten, alternative Währungen für unsere Upgrades zu erhalten.

ben den Hauptaufgaben gibt es nämlich auf jeder Karte noch zusätzliche Unternehmungen wie Kopfgeldjagden, Sammelobjekte oder etliche Vorgaben, auf welche Weise man Feinde erledigen soll. Um von einem Level ins nächste zu gelangen, reicht es jedoch, die Hauptaufträge abzuschließen. Das Spielprinzip von Scharfschützen-Action, Schleichtötungen und Sabotagen ist bei Contracts grundsolide, doch es gibt leider viele Macken, die es uns schwer gemacht haben, das Spiel letztlich ins Herz zu schließen.

Die großen Spaßkiller

Wie bereits beim Design der Gebiete erwähnt, entspricht Contracts grafisch nicht wirklich einem Spiel aus dem Jahre 2019 und das Potenzial der verwendeten Cryengine wird nicht annähernd ausgeschöpft. Die Umgebung wirkt oftmals matschig und die Lichteffekte sind nicht wirklich eindrucksvoll. Beim Thema Feinde ist zu bemängeln, dass die KI viel zu simpel ist. Selbst wenn man entdeckt wird, verlieren Feinde recht schnell das Interesse, sobald man den eigenen Standort nur ein Stück weit wechselt. Man kann zwar vor jeder Mission zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen, doch bis auf erhöhten Schaden von Gegnern und ein verbessertes Entdeckungssystem ändert sich nichts. Mit Abstand am nervigsten waren aber die technischen Probleme, die uns in der PS4-Version begegnet sind – Spielabstürze oder auch Menüfehler waren dabei an vorderster Front. Erste Patches haben bereits grobe Fehler behoben, fehlerfrei ist Sniper Ghost Warrior: Contracts jedoch nach wie vor nicht. Da es keine Option gibt, manuell zu speichern, kann der ein oder andere Spielfehler die eigene Progression weit zurückwerfen. Leider sind es nicht nur die KI und die Technik, die das Spiel ausbremsen, sondern ebenso oft stören konkrete Spielmechaniken. So gibt es in jedem Gebiet Schnellreiseoptionen, mit denen wir in die Nähe eines Missionsgebiets transportiert werden. Das klingt erst mal positiv, doch sobald wir einen der vielen Hauptaufträge abgeschlossen haben, können wir die Schnellreise nicht mehr nutzen und müssen zu Fuß über die gesamte Karte laufen. Verlassen wir das Gebiet, erhalten wir die Belohnungen für die bisher erledigten Missionen. Man kann aber erst in das nächste Level, wenn alle Hauptaufträge erledigt wurden. Das Level kann man jedoch bereits ab der ersten erledigten Aufgabe verlassen – das kann anfänglich für ziemliche Verwirrung sorgen. Zudem ist das Sounddesign einer unserer größten Feinde. Wir konnten anhand der Akustik kaum ausmachen, wo und wie weit entfernt sich ein Feind befindet.


Die Markierungen auf der Karte helfen uns bei der Orientierung, auch wenn die Kartensteuerung an sich sehr unpräzise ist.

Also ist es schlecht?

Die Story ist zudem recht uninteressant und mit Bio-Waffen, Gen-Experimenten und Widerstandsbewegungen werden genügend Militärklischees bedient. Wer hier eine spannende und wendungsreiche Handlung erwartet, wird enttäuscht. Man merkt grundsätzlich, dass Contracts weit hinter dem bleibt, was möglich gewesen wäre – insbesondere, wenn man zum großen Konkurrenten Sniper Elite blickt. Dennoch stellt das Spiel einen Fortschritt im Vergleich zum Vorgänger dar und baut seine Stärken an den richtigen Stellen aus – wenn man es über das erste Level hinaus geschafft hat. Die technischen Unzulänglichkeiten, die schwache Grafik und spielerische Probleme lassen das Spiel nicht wirklich übers Mittelmaß hinausgehen, doch es bietet für Schleich- und Sniperfreunde genügend Spielspaß. Auch wenn regelmäßiges Gefluche über unsere Lippen kam, im Gesamtpaket hat sich der Shooter als ordentliche Unterhaltung herausgestellt. Die vielen Fehler und Unzulänglichkeiten verzeiht man Sniper Ghost Warrior: Contracts in Anbetracht des relativ günstigen Preises zwar ansatzweise, empfehlenswert ist es aber nur für Genre-Fans. ❑

MEINE MEINUNG

Jurij Subota



„Contracts verbessert vieles, ist aber weiterhin nicht perfekt."

Anfangs hatte ich wirklich meine Zweifel an Sniper Ghost Warrior: Contracts, doch meine anfängliche Skepsis hat sich nach dem ersten Gebiet zu einem positiven Hoffnungsschimmer entwickelt. Die Attentate und Sammelaufträge bieten einige Stunden Actionspaß und das Skillsystem motiviert. Dennoch sind viele – insbesondere technische – Makel nicht von der Hand zu weisen. Aber auch wenn Contracts nicht perfekt ist, bietet es seiner Zielgruppe eine unterhaltsame Zeit, sofern man sich nicht von seiner trotz Verbesserungen in einigen Bereichen doch stark ausgeprägten Mittelmäßigkeit abschrecken lässt. CI Games hat mit diesem Teil auch gezeigt, dass sie aus Rückschlägen lernen können und dass sie aus der Kritik an den Vorgängern gelernt haben. Nun gilt es für das Entwicklerstudio, aus den Fehlern des neuesten Ablegers zu lernen. Ich werde die Serie auf jeden Fall weiterhin beobachten. Wer weiß, vielleicht wird ja der Tag kommen, an dem ich die Serie Sniper Elite sogar vorziehe?

PRO UND CONTRA

- ➕ Vielfältige Schleich- und Kletterpassagen
- ➕ Detaillierte Umsetzung der Sniper-Mechaniken mit Distanzberechnung und Windgeschwindigkeit
- ➕ Zahlreiche Wege, sich durchzukämpfen
- ➕ Hilfreiches Skillsystem, das den Spielverlauf positiv beeinflusst
- ➕ Abkehr von halbherziger Open World
- ➖ Nicht zeitgemäße Grafik
- ➖ Unzuverlässiges Sound-Design
- ➖ Technische Probleme wie Spielabstürze
- ➖ Eher dümmliche KI
- ➖ Schlechtes Tutorial mit unattraktiver Menü-Erklärung
- ➖ Uninteressante Story



DER **EINKAUFSFÜHRER**

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-**Shooter** (Einzelspieler)

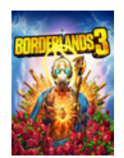
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom

Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

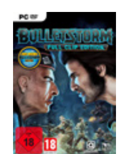
Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-**Shooter** (Mehrspieler)

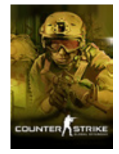
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial. Vor allem für Wettkampfspieler gibt's keine Alternative.

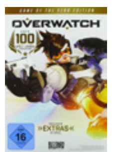
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

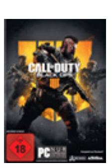
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Team Fortress 2

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Onlinegefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Getestet in Ausgabe: 12/07
Publisher: Valve



Call of Duty: Black Ops 4

Unser Haus-und-Hof-Finne Matti war beim Testen ganz aus dem Häuschen und sprach vom „besten Call of Duty seit Jahren". Recht hat er, der lustige Nordmann, denn in Sachen Multiplayer wird hier höchste Qualität serviert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

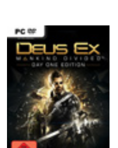
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger Human Revolution.

Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix



Diablo 3: Reaper of Souls

Das Add-on macht Diablo 3 zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber.

Getestet in Ausgabe: 05/14
Publisher: Blizzard Entertainment



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der Trilogy-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Football Manager **2020**

Lange Zeit war es in Deutschland ja nur möglich, als virtueller Manager zum FM von EA zu greifen. Nach dessen Ende vor einigen Jahren erscheint aber seit 2018 endlich auch die (weitaus tiefgründigere, komplexere) Sega-Alternative hierzulande. Und in diesem Jahr, mit dem zweiten offiziellen Auftritt, sind endlich auch die ersten drei deutschen Ligen mit Lizenzen versehen. Sprich: Ob ihr nun die Titel-Sammlung des FC Bayern weiter ausbauen, den FC St. Pauli zu internationalen Ehren führen oder den 1. FC Kaiserslautern aus der Versenkung holen wollt, möglich ist dies alles ohne Fan-Patches. Ansonsten gibt es ein paar neue Features, etwa ein Entwicklungszentrum für eure Nachwuchs-Kicker (großartig!) oder mehr Input von den Vereinsmitarbeitern (ganz nett). Hunderte Stunden Spielspaß sind somit wieder garantiert – solange man sich in das nach wie vor etwas dröge präsentierte Spiel hineinfuchsen will. **Sascha Lohmüller**





Pillars of Eternity 2: Deadfire
Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

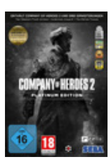
Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



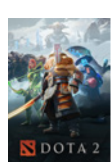
Civilization 6: Gathering Storm
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2
Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Dota 2
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme: Dota 2 fesselt dank großer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruches weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: League of Legends.

Getestet in Ausgabe: -/-
Publisher: Valve



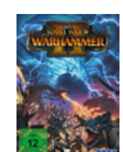
Shadow Tactics: Blades of Shogum
Forderndes Ninja-Schleichspiel nach Commandos-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Daedalic Entertainment



Starcraft 2: Die komplette Trilogie
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2
Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

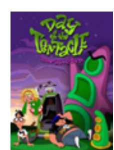
Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered
Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange
Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition
Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead
Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

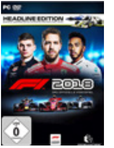
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally
Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



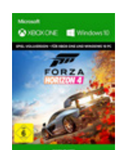
F1 2018
Noch einmal besser: Nachdem die Rennspielreihe schon im vergangenen Jahr zeigte, wie viel Fahrspaß in der Formel-1-Lizenz steckt, legt die 2018er-Edition durch Gameplay-Verbesserungen und neue Inhalte noch einen drauf.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Codemasters



Forza Motorsport 7
In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4
Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



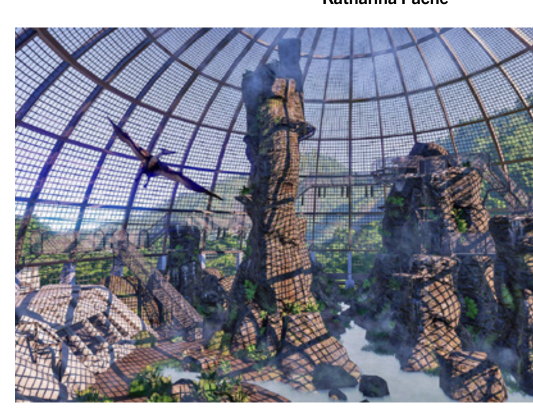
Project Cars 2
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Jurassic World: Filmische Rückkehr

Die Dinopark-Aufbausimulation hat mal wieder Zuwachs bekommen: Im DLC Return to Jurassic Park dürft ihr endlich Flugsaurier in eurem prähistorischen Zoo willkommen heißen! Die Pteranodons gleiten majestätisch durch eine riesige Drahtkuppel, während die zweite neuen Saurierart, der Compsognathus, durch herkömmliche Gehege pirscht. Die winzigen Dinos sind die bis dato kleinsten Tiere, die ihr erforschen und halten könnt. Neben den zusätzlichen Sauriern widmet ihr euch außerdem in einer Kampagne mit sieben Missionen dem Wiederaufbau des ikonischen Jurassic Park, kehrt auf die beiden Inseln Isla Sorna und Isla Nublar zurück und tauscht euch mit bekannten Charaktern wie Alan Grant und Dr. Ian Malcolm aus. Wie im Filmklassiker durchqueren die Gäste des Parks große Freigehege per Jeep-Touren, alle Gebäude und Fahrzeuge erstrahlen außerdem im klassischen Film-Design. Auch im Sandbox-Modus könnt ihr die Kult-Skins aktivieren, selbst die Färbung der Saurier entspricht der im ersten Film der Reihe. Was die Tiefe der Simulation betrifft, hat sich ebenfalls was getan, Gäste verspüren nun etwa das Bedürfnis nach Toiletten, gestaltet euren Park also dementsprechend. Eure Ranger hingegen laufen nun Gefahr, bei Einsätzen verletzt zu werden, etwa, wenn sie ausgebrochene Fleischfresser betäuben sollen. Als Ablenkung dienen Signalraketen, mit denen ihr die Tiere von euren Angestellten weglockt. Der sogenannte Deluxe-DLC erschien am 10. Dezember 2019 und enthält die Kampagne sowie die beiden neuen Arten für etwa 20 Euro. Die Toiletten- und Ranger-Mechanik ist im kostenlosen Update vom gleichen Tag enthalten.

Katharina Pache



Battletech: Heavy Metal

Mit Heavy Metal ist Ende November das letzte von drei zahlungspflichtigen Add-ons für das Strategiespiel Battletech erschienen. Entwickler Harebrained Schemes erweitert das Hauptspiel um neue Waffenarten, die kräftig an der Spielbalance drehen, und um acht weitere Battlemechs, von denen einer speziell für dieses Add-on entwickelt wurde. Bei den anderen sieben handelt es sich um klassische Designs, die sich Fans schon länger gewünscht haben. Dazu kommt eine spezielle, mehrere konsekutive Auf-träge umfassende Mission mit legendären Battletech-Charakteren. Klingt alles toll, das Wichtigste an Heavy Metal ist aber, dass sich das Hauptspiel damit endlich „komplett" anfühlt. Ob dieses Gefühl tatsächlich knapp 20 Euro wert ist, darüber lässt sich streiten. Aber das war zumindest beim zweiten Add-on Urban Warfare auch nicht viel anders. Insgesamt können wir euch den knapp 50 Euro teuren Season Pass, der alle drei Erweiterungen enthält, aber durchaus empfehlen. **Wolfgang Fischer**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

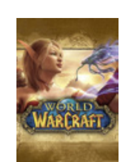
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Batman: Arkham City

Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Gameplay-Mix ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger Arkham Asylum spielen.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Warner Bros. Interactive



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

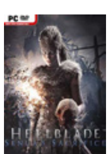
Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

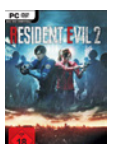
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix

Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



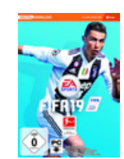
Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

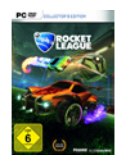
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix

Special Interest

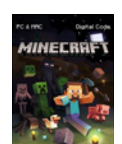
Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Minecraft

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

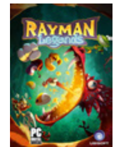
Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Microsoft



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger Origins inklusive!

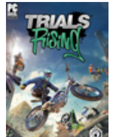
Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



Tekken 7

Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der Street-Fighter-Serie.

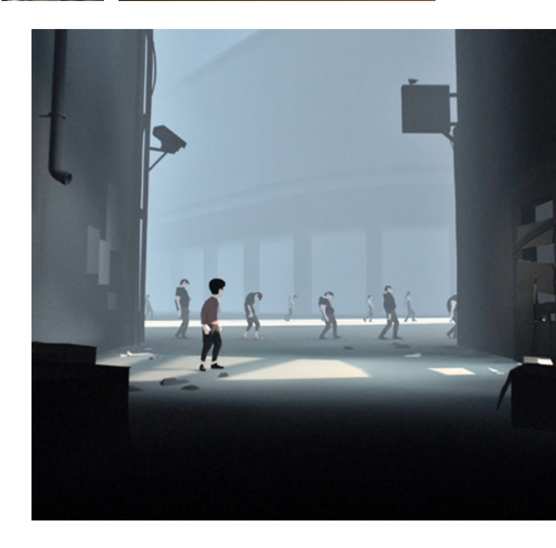
Getestet in Ausgabe: 07/17
Publisher: Bandai Namco



Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Conan Exiles: **Riders of Hyboria**

Was für ein Hin und Her, wer soll sich denn da vernünftig im Sattel halten? Reittiere waren eigentlich von den Entwicklern noch während der Early-Access-Phase für Conan Exiles versprochen worden. Kurz vor dem finalen Release hieß es dann, man habe die Klepper leider rauskürzen müssen und würde sie auch nicht mehr nachliefern. Nun ist es aber trotzdem so weit und ihr dürft die raue, offene Welt auf dem Rücken eines Pferdes bereisen. Und natürlich auch bequem aus dem Sattel heraus den Gegnern neue Scheitel ziehen. Das Update, das die Pferde ins Spiel patcht, ist dann glücklicherweise auch für alle Besitzer des Spiels gratis, kaufen müsst ihr also gar nix, wenn ihr nur ein wenig durch die Wüste reiten wollt. Wer etwas Geld investieren möchte, erhält allerdings im DLC Riders of Hyboria noch ein paar Bonus-Inhalte. Zum einen winken zwei exklusive Pferde-Skins, zum anderen sechs unterschiedliche Sättel, die ihr nutzen könnt. Ein paar Waffen und Rüstungs-Teile gibt es auch noch obendrauf. Am interessantesten für alle Städte-Bauer dürften aber die 25 neuen Gebäude-Teile sein, mit denen ihr euch den Stall eurer Träume zusammenzimmern könnt. Und zu guter Letzt bekommt ihr noch 14 Stall-Gegenstände, mit denen ihr das neue Gebäude dann dekorieren könnt. Der Patch und der DLC für 9,99 Euro sind seit dem 5. Dezember 2019 erhältlich. **Sascha Lohmüller**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte.

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Neue Prämien im Shop!

GADGETS & FANSTUFF
Lieferbar, solange Vorrat reicht

AKTUELLE TOP-GAMES
Lieferbar, solange Vorrat reicht

GAMESPLANET.COM

GUTSCHEINE

amazon.de
Geschenkgutschein
Betrag: € 30,-

*Amazon.de ist kein Sponsor dieses Programms. Amazon, Amazon.de, das Amazon.de-Logo und das Amazon.de-Gutschein-Logo sind Marken von Amazon EU SARL oder ihrer verbundenen Unternehmen. Den vollständigen Wortlaut der Gutscheinbedingungen finden Sie unter www.amazon.de/einloesen.

30-EURO-GUTSCHEIN GOOGLEPLAY

Google Play

NÜTZLICHES
USK: Ab 16 Jahren
Lieferbar, solange Vorrat reicht

LEATHERMAN
Leave nothing undone.

LED LENSER
by Zweibrüder Optoelectronics GmbH

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.pcgames.de



DAS WAR 2019

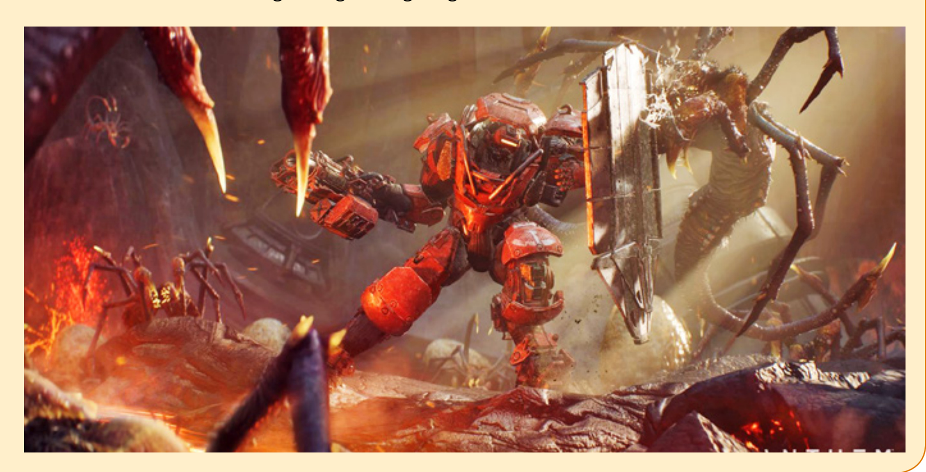
Tolle Comebacks, aber auch absolute Enttäuschungen haben das Jahr geprägt.

Von: Matthias Dammes, Johannes Gehrling, Sascha Lohmüller, Marcel Naeem-Cheema, Katharina Pache, Matti Sandqvist und Lukas Schmid

Was läuft falsch bei **Bioware?**

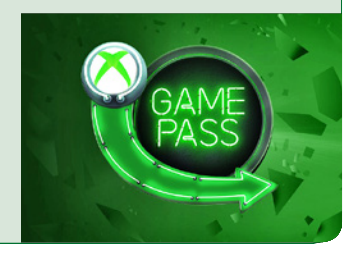


Bioware: Einst ein Name, welcher gleichbedeutend war mit hochwertiger Rollenspielkost, dutzenden bis hunderten Stunden Spielspaß und generell einfach Erlebnissen, welche die Spielwelt nachhaltig prägten. Man denke nur an Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic oder das erste Dragon Age. Der Stern des Studios ist durch Umschichtungen, Besitzerwechsel (Bioware gehört inzwischen Electronic Arts) und die Tatsache, dass sich das Team heute komplett anders zusammensetzt als einst, aber schon seit einigen Jahren im Sinken begriffen. Das zutiefst mittelmäßige Mass Effect: Andromeda von 2017 und dessen überschaubarer Erfolg waren offenbar noch nicht Weckruf genug. 2019 erreichte das Studio mit Anthem seinen qualitativen Tiefpunkt, der auch, aber nicht nur der Tatsache geschuldet war, dass man sich weg von einem RPG hin zu einem kooperativen Lootshooter begab. Belangloses Gameplay, technische Unzulänglichkeiten und mehr ließen hier kaum Freude aufkommen und diese Makel schlugen sich auch in den Verkaufszahlen deutlich nieder, die hinter den Erwartungen von Publisher und Entwickler zurückblieben. Inzwischen ist Anthem mehr oder minder eine Softwareleiche, da mag Bioware auch noch so intensiv beteuern, dass man das Spiel noch nicht aufgegeben habe. Flüchtende Chefentwickler, eine abgesagte Roadmap und andere Unsicherheiten sprechen eine deutliche Sprache. Und im Hintergrund machte Bioware durch Berichte über ausgeprägte Crunchperioden, bei denen Entwickler teilweise doppelt so lange wie erlaubt im Büro waren, und die völlige Planlosigkeit bei der Konzeption inklusive der Enthüllung der Tatsache, dass man bei der ursprünglichen Ankündigung von Anthem noch nicht einmal wusste, was für ein Spiel es werden würde, von sich reden. Inzwischen geht die Angst um, dass Bioware das nächste Opfer einer Reihe von Studioschließungen EAs in den letzten paar Jahren sein könnte. Der Erfolg oder Misserfolg des bereits angekündigten Dragon Age 4 wird wohl über diesen Umstand entscheiden.



Spiele satt: Xbox Game Pass für PC

Mit dem Xbox Game Pass scheint Microsoft genau ins Schwarze getroffen zu haben. Der 2017 gelauchte „Netflix-for-video-games"-Service erfreut sich großer Beliebtheit und kann mit einer Spieleauswahl punkten, bei der man nicht anders kann, als euphorisch mit den Ohren zu wackeln. Neben einer Vielzahl an Indie-Titeln und Drittanbieter-Spielen finden sich auch alle Xbox-Exklusivtitel auf der Abo-Plattform – und zwar sofort ab Launchtag! Laut Phil Spencer (Head of Xbox) selbst ist die Absicht des Game Passes, „auf allen Plattformen vertreten zu sein, auf denen Leute spielen." Ganz besonders die Stärke, Spielern Titel näherzubringen, die ansonsten möglicherweise ignoriert worden wären, hob Spencer lobend hervor. Im Mai 2019 kündigte Microsoft dann endlich den Game Pass auch für den Windows PC an. Der über 100 Spiele umfassende Beta-Service glänzt mit einer Spieleauswahl an Titeln wie Age of Empires 2: Definitive Edition bis hin zu Halo: The Master Chief Collection, die seit neuestem auch den beliebten Prequel-Teil Halo: Reach beinhaltet. Dabei wird, wie man es von der Konsolenversion des Dienstes gewohnt ist, das Portfolio ständig um neue Spiele erweitert. Zusätzlich bietet Microsoft mit diversen Abo-Kombinationen lukrative Angebote für Allround-Gamer. Der Xbox Game Pass Ultimate zum Beispiel bietet den Service für Konsolen und PC für insgesamt 12,99 Euro pro Monat. Das kann sich sehen lassen! Wie wichtig der Game Pass für Microsofts Zukunft und die Xbox Scarlett sein wird, werden wir spätestens zur E3 2020 erfahren.



Goodbye Human Head

Es kann nicht nur immer Gewinner geben – so auch im vergangenen Jahr. Das Studio hinter PC-Hits wie dem Action-Adventure Rune (2000) und Ego-Shooter Prey (2006) hat seine Pforten geschlossen. Schuld daran war die lang angekündigte und am Ende wohl zu teure Fortsetzung von Rune. Ein wenig merkwürdig ist aber, dass die Mitarbeiter sich gleich nach der Schließung unter dem Namen Roundhouse Studios neu formiert haben und nun Spiele für Bethesda entwickeln. Wie es schlussendlich um den Support für das am 12. November erschienene Rune 2 steht, ist weiterhin ungewiss. Zwar möchte sich der verantwortliche Publisher Ragnarok um wichtige Updates kümmern, aber da das Unternehmen aufgrund der Schließung von Human Head Studios keinen Zugriff auf den Quellcode des Spiels hat, fragen wir uns ein wenig, wie das klappen soll. So lässt sich am Ende sagen, dass auch die Käufer von Rune 2 zu den Verlierern des Jahres 2019 gehören – und das ist wirklich traurig.

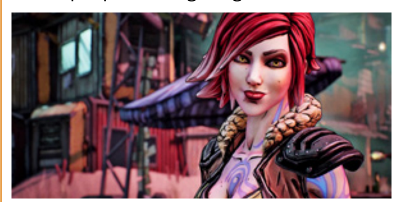


Unsere **Top-Spiele** des Jahres



Borderlands 3

Das könnte man glatt als ein gelungenes Comeback bezeichnen! Borderlands 3 belegt in unseren Redaktionscharts des Jahres den zweiten Platz und das mit einem guten Abstand zu Nummer 3. Auch weltweit hat die langersehnte Fortsetzung der Loot-Shooter-Reihe Höchstwertungen eingeheimst, weil sie sich zwar nicht viel anders als die Vorgänger spielt, aber in allen Belangen eine Schippe drauflegt – sei es in puncto Grafik, Umfang oder auch Humor. In den nächsten zwölf Monaten dürfen wir noch mit vielen DLCs für Borderlands 3 rechnen, somit dürfte allen Fans von Claptrap nicht langweilig werden.



Platz 2



Resident Evil 2 Remake

Nummer 1 ist wieder ein japanisches Spiel geworden – letztes Jahr hat Ni No Kuni 2 den ersten Platz belegt. Das Remake des Survival-Horror-Klassikers hat nach Meinung der meisten PCG-Redakteure alles richtig gemacht und dabei einigen natürlich herrliche Schreckensmomente eingejagt. Da im nächsten Jahr auch der dritte Teil als Remaster-Version erscheinen soll, sind wir nun gespannt, welchen Platz er in zwölf Monaten belegen wird. In Anbetracht von Cyberpunk 2077 könnte es aber nächstes Jahr ganz anders ausgehen.



Platz 1



Star Wars Jedi: Fallen Order

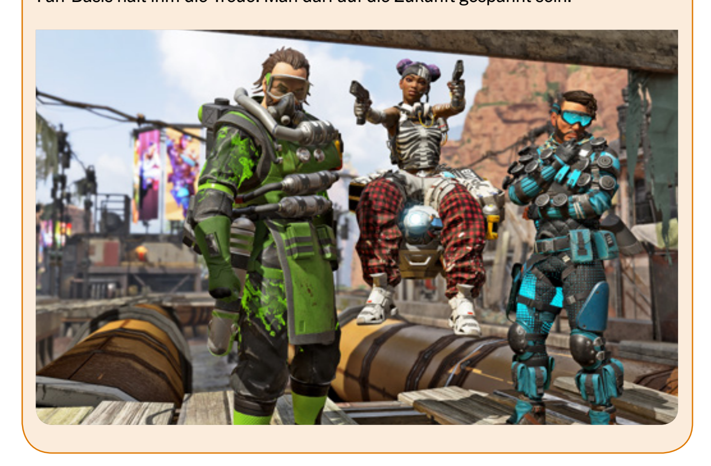
Wir hätten ja nicht unbedingt damit gerechnet, dass es jemals wieder ein sehr gutes Star-Wars-Spiel für Einzelspieler geben würde. Doch Fallen Order hat uns eines Besseren belehrt und so haben fast alle Redaktionsmitglieder den Orden der Jedi wieder auf den heimischen Bildschirmen aufgebaut – oder wollen es im Weihnachtsurlaub nachholen. Zwar hatten wir kleinere Kritikpunkte, aber insgesamt ist Fallen Order genau das, was man sich von einem guten Star-Wars-Spiel erwartet. Vor allem die tollen Lichtschwert-Duelle haben uns viel Freude bereitet und natürlich der Besuch von Schauplätzen, die wir aus den Filmen kennen.

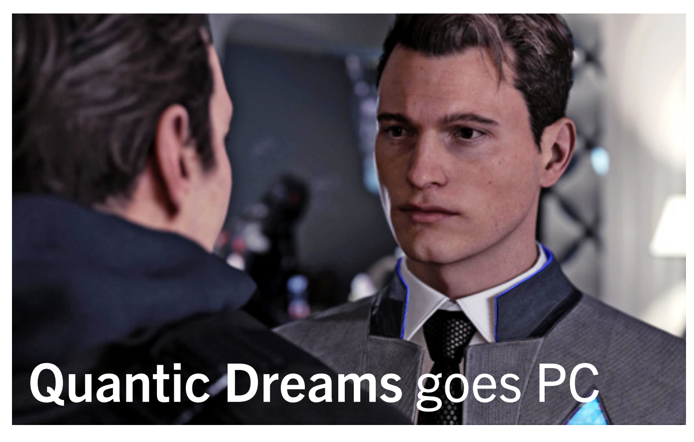


Platz 3

Apex Legends: Aus dem Nichts wieder zurück ins Nichts?

Manchmal schaffen es Publisher, sogar erfahrene Redakteure noch zu überraschen. Etwa EA Anfang Februar 2019, als man uns nach L.A. einlud, um uns dort einen noch unangekündigten Shooter zu präsentieren. Nachdem wir Lukas per Luftpost losgeschickt hatten, ging das Spekulieren los. Ein neues Star Wars: Battlefront? Nee, zu früh. Ein neues Battlefield? Noch viel zu früher … vielleicht ein neues Titanfall? Oh, das könnte sein. Am Ende zeigte man uns vor Ort jedoch erstmals Apex Legends, ließ Lukas gleich ein paar Matches „battleroyalen". Und am Ende hieß es dann: Ach ja, das Spiel erscheint übrigens Montag. Es war ein Freitag. Den Rest der Geschichte kennt man: Apex Legends schlug ein wie eine Bombe, von einer Gefahr für Fortnite war die Rede. Zu Recht, wie sich anfangs zeigte, denn nach einem guten Monat war man bei 50 Millionen Spielern angelangt. Bei Twitch zählte der Shooter mehrere Wochen lang zu den absoluten Highlights. Auch bei uns in der Redaktion war Apex eine Weile ein heißes Thema, einige Redakteure verbrachten jede freie Minute auf dem Schlachtfeld, allen voran Video-Chef Dominik und Print-Onkel Sascha, bei letzterem steht der Spielzeit-Zähler bei 113 Stunden – bis Juli. Seitdem flaute das Interesse jedoch etwas ab, nicht zuletzt aufgrund der enttäuschenden Season-1-Inhalte oder der zurecht kritisierten Iron-Crown-Lootboxen Anfang August. Dennoch versorgen die Entwickler das Spiel regelmäßig mit neuen Inhalten und eine nach wie vor große Fan-Basis hält ihm die Treue. Man darf auf die Zukunft gespannt sein.





Quantic Dreams goes PC

Obwohl Quantic Dream nie zu Sony gehörte und technisch gesehen schon immer ein unabhängiger Entwickler ist, war die Beziehung zwischen dem französischen Studio und dem japanischen Konsolenhersteller für ein Jahrzehnt so eng, dass sie schon fast als First-Party-Entwickler betrachtet wurden. Immerhin erschienen mit Heavy Rain (2010), Beyond: Two Souls (2013) und zuletzt Detroit: Become Human (2018) alle Werke des Studios von David Cage stets mit viel Tamtam als exklusive Aushängeschilder der Playstation-Plattform. In diesem Jahr haben sich die Umstände der Verknüpfung zwischen Sony und Quantic Dream aber stark geändert. Alles begann damit, dass im Januar bekannt wurde, dass der chinesische Konzern Netease einen kleinen Anteil am französischen Studio erworben hat. Schon damals wurde dabei über Entwicklungen auf mehreren Plattformen gesprochen. Auf der Games Developer Conference im März kündigten die Entwickler dann schließlich in Zusammenarbeit mit Epic Games an, ihre bisher Playstation-exklusiven Titel im Verlauf des Jahres auch für den PC zu veröffentlichen. Im Sommer bestätigte Studio-Chef David Cage in einem Interview, dass Quantic Dream „nicht mehr exklusiv für irgendeine Plattform" entwickelt. Das bedeutete, dass zukünftige Projekte schon zum Release auf mehreren Plattformen erscheinen können. Diese Richtungsänderung des Studios soll vor allem dazu dienen, mehr Spieler zu erreichen. Denn trotz der hohen Qualität der Titel, sprachen die Spiele bisher doch eher ein Nischenpublikum an. Detroit: Become Human verkaufte sich auf der PS4 im ersten Jahr rund zwei Millionen Mal, was zwar ein Rekord für das Studio darstellt, im Vergleich mit anderen PS4-exklusiven Blockbustern aber überschaubar ist. Quantic Dreams Hits der letzten Jahre sind inzwischen alle für den PC über den Epic Games Store erhältlich. Story-Erlebnisse, die sich PC-Spieler mit einem Hang zu guten Geschichten und Charakteren nicht entgehen lassen sollten. Wir dürfen gespannt sein, was die Jungs und Mädels um David Cage als nächstes präsentieren und ob PC-Spieler diesmal von Anfang an dabei sein dürfen.

Feuer frei!

Während Mobile-Spiele mit Glückspielmechaniken in den vergangenen zwölf Monaten vermehrt in Kritik geraten sind und einige von ihnen womöglich noch indiziert werden, wurden diverse Shooter-Klassiker freigegeben. So gab die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien zum Beispiel Quake 2 grünes Licht, damit es in einer speziellen, für die neuesten Nvidia-Grafikarten aufbereiteten (und kostenlosen!) RTX-Version erscheinen konnte. Noch überraschender war der Fall um Wolfenstein 3D, das wegen der Darstellung von verfassungsfeindlichen Symbolen in Deutschland verboten war und nun seit August 2019 nicht mehr indiziert ist. Ergo: Hakenkreuze führen seit diesem Jahr nicht mehr zwingend zu einer Beschlagnahmung.



Unsere **Lieblingsausgabe**



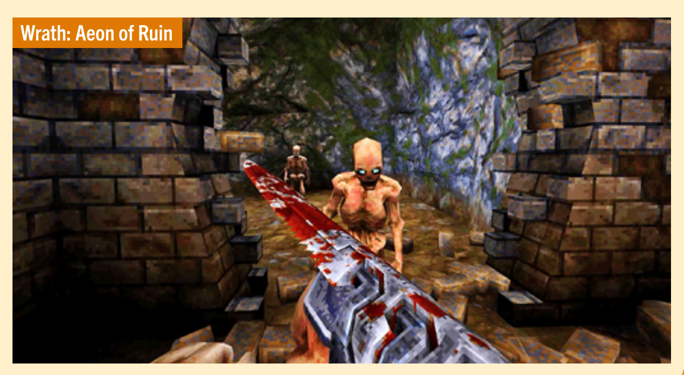
In diesem Jahr gab es diverse Titel, die in der Redaktion sehr gut angekommen sind. Entsprechend knapp fiel die Abstimmung zur beliebtesten Ausgabe aus. Am Ende setzte sich Heft 09/19 mit der Titelstory zu Borderlands 3 durch. Wir wissen nicht, ob das psychedelische Design der Banditenmaske die Abstimmung beeinflusst hat. Es stellt in jedem Fall das farblich wildeste Titelbild des vergangenen Jahres dar. Neben der großen Story zum heiß erwarteten Koop-Shooter hatte die Ausgabe übrigens auch noch tolle Berichte zu The Outer Worlds, Monster Hunter World: Iceborne, Call of Duty: Modern Warfare und Age of Wonders: Planetfall zu bieten. Außerdem einen großen Test zu Wolfenstein: Youngblood.

Retro-Shooter wieder voll im Trend

Früher war ja alles besser. Damals war ein Rockkonzert noch laut, ein Buch noch aus Papier und natürlich gab es auch mehr Lametta. Ebenso schwören einige ältere Semester auf das Leveldesign und Gameplay von klassischen Ego-Shootern der Neunzigerjahre – etwa im Falle von Duke Nukem 3D und Doom. Verwunderlich ist es also nicht, dass dieses Jahr zum Beispiel John Romero mit seiner kostenlosen Sigil-Mod id Softwares Shooter-Urgestein eine neue Episode mit insgesamt neun Levels beschert hat. Die sogenannte Megawad ist für Hardcore-Fans sogar in einer Sammleredition erhältlich, die nicht nur eine unglaublich schicke PC-Big-Box enthält, sondern obendrein von John Romero höchstpersönlich signiert wird. Das kalifornische Entwicklerstudio Voidpoint hat hingegen sein heißersehntes Ion Fury am 15. August 2019 auf Steam veröffentlicht. Eigentlich hieß der Ego-Shooter in der Early-Access-Phase Ion Maiden, es kam aber zu Rechtsstreitigkeiten mit der Heavy-Metal-Band Iron Maiden.

Trotz des neuen Namens kam Ion Fury sehr gut bei den Spielern an und hat aktuell 98 Prozent positive Bewertungen auf Steam. Ein Grund dafür dürfte das gelungene Leveldesign sein, aber ebenso der Fakt, dass die Entwickler das Spiel komplett mit der Build Engine gemacht haben, die schon bei diversen Klassikern wie Duke Nukem 3D zum Einsatz kam. Vom selben Publisher, sprich 3D Realms, erschien dieses Jahr auch die Early-Access-Version von Wrath: Aeon of Ruin. Das Spiel setzt auf die Quake-Engine, die ebenfalls mehrere Shooter-Urgesteine ermöglicht hat – in abgeänderter Form wurde der Grafikmotor zum Beispiel in Valves Half-Life eingesetzt. Spielerisch erinnert Wrath stark an Quake 1. Wir metzeln uns durch Grabkammern, verdorbene Tempel und schaurige Wälder mit dem Auftrag, die Wächter der Alten Welt zu jagen. Bisher hat die Pirsch bei uns einen sehr guten Eindruck hinterlassen, die finale Version soll dann im Sommer 2020 erscheinen.


Ion Fury


Wrath: Aeon of Ruin


Sascha Lohmüller

Meine Höhepunkte 2019:
Für berufliche Reisen ist kaum noch Zeit, da war in diesem Jahr nix, privat war die Woche Amsterdam trotz Herbstwetters schön. Ansonsten: diverse Konzerte und Festivals – immer nett. Zuletzt Clutch & Graveyard.
Mein Spiel des Jahres:
Borderlands 3 knapp vor der Überraschung Apex Legends.
Wünscht sich für 2020:
Cyberpunk 2077, The Last of Us 2, PS5, Xbox 4, Glück, Gesundheit, coole neue Musik, einen sonnigen Urlaub – nicht unbedingt in der Reihenfolge.



Maria Beyer-Fistrich

Meine Höhepunkte 2019:
Sprachurlaub in Ravenna mit Zwischenstopp im Stubaital.
Mein Spiel des Jahres:
So richtig umgehauen hat mich 2019 kein Spiel. The Outer Worlds und Dragon Quest Builders 2 waren ganz nett. Die meiste Zeit habe ich wohl trotzdem wieder in Diablo 3 versenkt …
Wünscht sich für 2020:
Dass Wasteland 3 so gut wird wie versprochen. Außerdem: viel Zeit für Cyberpunk 2077.


Christian Dörre

Meine Höhepunkte 2019:
Der Studiobesuch bei den Entwicklern von A Plague Tale: Innocence in Bordeaux mit anschließendem Versacken in einer Craft-Beer-Bar. Und natürlich mein zweiter Platz im PES Media Cup.
Mein Spiel des Jahres:
Judgment (PS4), noch vor Resident Evil 2 und A Plague Tale: Innocence.
Wünscht sich für 2020:
Außer Gesundheit? Keine Ahnung, ich lass einfach alles auf mich zukommen. Ein Lottogewinn wäre aber okay.

Unsere **Flop-Spiele** des Jahres



Shenmue 3

Der japanische Entwickler Yu Suzuki ist eine Legende, vor allem für ältere Konsolen-Gamer. Suzuki hat in den 80er-, 90er- und frühen 2000er-Jahren Meilensteine wie Out Run, Virtua Fighter und auch Shenmue erschaffen. Zum letzteren Open-World-Epos erschienen zwei Teile für Segas letzte Konsole, die Dreamcast. Jedoch hat die Geschichte um Ryo Hazuki noch kein Ende gefunden und so haben abertausende Fans sehnlichst auf den Teil 3 gewartet. Auch wir hatten Hoffnungen gehegt, dass Suzuki das Open-World-Genre wieder voranbringt. Doch weit gefehlt, Shenmue 3 spielt sich so altbacken, als ob es aus den Neunzigern stammen würde.

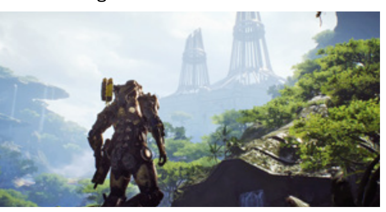


Platz 2



Anthem

Dass die ehemals tadellose Rollenspielschmiede Bioware einen Hit nach dem anderen abliefert, ist spätestens seit Mass Effect 4 nicht mehr der Fall. Trotzdem herrschte in unserer Redaktion ausnahmsweise Einigkeit darüber, dass Anthem die größte Enttäuschung des Jahres war. Beim Spielen fiel den meisten einfach auf, dass Bioware sich in Sachen Loot-Shooter nicht wirklich auskennt. Zudem wirkte das Spiel zum Release alles andere als fertig und obendrein fehlte es Anthem an Abwechslung.

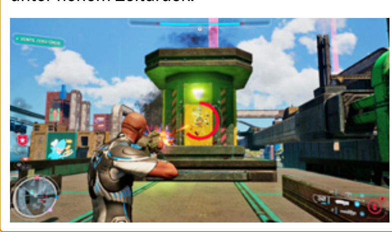


Platz 1



Crackdown 3

Wenn Microsoft einen Exklusivtitel herausbringt, werden gewisse Erwartungen geweckt. Im Falle von Crackdown 3 hatten wir zwar nicht allzu große Hoffnungen, aber dass die Redmonder tatsächlich ein so altbackenes Spiel veröffentlichen würden, damit hatten wir nicht gerechnet. Crackdown 3 sieht und spielt sich wie ein Titel aus der letzten Konsolengeneration, macht aber deutlich weniger Laune. So verwunderlich ist das Ganze übrigens nicht, denn das Spiel wurde bereits auf der E3 2014 angekündigt und ursprünglich von Studio Cloudengine entwickelt. Sumo Digital musste das Projekt fertigstellen und dies offensichtlich unter hohem Zeitdruck.



Platz 3

Playstation-Spiele auf PC

Und plötzlich gibt es jede Menge neue Spiele auf dem PC: Mit dem Start von Playstation Now stellt Sony eine beträchtliche Bibliothek an Titeln bereit, die zuvor exklusiv auf der PS4, PS3 und PS2 beheimatet waren. Ihr braucht dafür ein Konto bei Playstation Network, einen kompatiblen Controller, eine Internetverbindung zum Streamen und natürlich ein bisschen Kohle, denn unentgeltlich lässt Sony die PC-Zocker nicht an ihre Marken. Erhältlich sind namhafte Werke wie Uncharted 4, Persona 5, God of War (2018) und viele mehr. Allerdings sind einige der Spiele (darunter die drei genannten) nur eine begrenzte Zeit verfügbar, in diesem Falle bis Januar und Februar 2020. Aktuelle Titel werden in regelmäßigen Abständen durchgewechselt, andere stehen kontinuierlich bereit. Nach einer siebentägigen Probezeit, in der ihr das ganze Angebot unbegrenzt nutzen könnt, werden rund zehn Euro pro Monat fällig, wenn ihr PS Now alle 30 Tage bezahlt, rund 25 Euro für drei Monate und ein ganzes Jahr Zugang schlägt mit 60 Euro zu Buche – das sind monatlich dann fünf Euro. Die gesamte Spieleauswahl bei Playstation Now beläuft sich auf mehr als 700 Spiele, darunter aber auch Titel, die ohnehin schon auf dem PC zu finden sind, wie etwa PUBG, Hollow Knight oder auch der moderne Klassiker GTA 5.





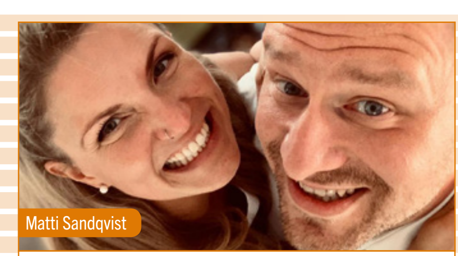
Disco Elysium



Katana Zero

Indie-Hits 2019

2019 war ein vollgepacktes Jahr mit einer Riesenanzahl an tollen Indie-Perlen aller Größen und Farben. Einer der Überraschungshits 2019 war ganz klar Disco Elysium. Das Oldschool-RPG überzeugte in jeder Hinsicht, ganz besonders mit unfassbar tollen Dialogen und unverbrauchtem Settting. Katana Zero hingegen punktete mit tollem Gameplay, einer fesselnden Ästhetik und cooler Synthwave-Musik. Weitere einschlägige Veröffentlichungen waren das beliebte Untitled Goose Game, das auf Regeln pupsende Puzzlespiel Baba is You oder auch der arcadeinspirierte Highspeed-Trip Sayonara Wild Hearts. Ach, und das affengeile (haha, wegen Banane!) My Friend Pedro kam ja auch dieses Jahr! Und bei all dem war selbst für ganz frische Spielansätze Platz, so wie bei dem knuffigen „lo-fi"-Schreibspiel Kind Words, das „Brieffreundschaften" zurück ins Jahr 2019 hievt. Hach, Videospiele!



Matti Sandqvist

Meine Höhepunkte 2019:
Das Invitational-Turnier zu Rainbow Six: Siege war auf jeden Fall ein Highlight für mich. Zum einen durfte ich dafür nach Montréal fliegen und zum anderen schaue ich mir seitdem sehr gerne E-Sports an.
Mein Spiel des Jahres:
Schwierig. The Division 2 und Borderlands 3 haben mir auch echt gut gefallen, aber Total War: Three Kingdoms ist wohl mein Spiel des Jahres.
Wünscht sich für 2020:
Dass Cyberpunk 2077 so gut wie erhofft wird.



Matthias Dammes

Meine Höhepunkte 2019:
Viermal in diesem Jahr beruflich nach Los Angeles zu reisen war schon aufregend, aber das außergewöhnlichste Eventhighlight fand in Berlin in einem fahrenden Zug statt.
Mein Spiel des Jahres:
Star Wars Jedi: Fallen Order, aber auch Borderlands 3, A Plague Tale: Innocence und The Division 2 standen ganz hoch in meiner Gunst.
Wünscht sich für 2020:
Mehr Fokus der Industrie auf die eigentlichen Werte von Videospielen.



Katharina Pache

Meine Höhepunkte 2019:
Privat der ausgedehnte Japanurlaub, beruflich der Wechsel zur N-ZONE. Events hatte ich dieses Jahr nicht besonders viele, ich war nicht einmal auf der Gamescom. 2020 vielleicht wieder!
Mein Spiel des Jahres:
Sekiro und Katana Zero, außerdem hatte ich auf dem Flug und während schlafloser Jetlag-Nächte viel Spaß mit Wilmot's Warehouse auf Switch.
Wünscht sich für 2020:
Elden Ring, Gesundheit, Glück und so, was sich halt jeder wünscht.

Blizzard: Höhen und Tiefen

2019 war für Blizzard ein sehr turbulentes Jahr, das im Grunde schon im vergangenen November mit der inzwischen berüchtigten Präsentation des Mobile-Spiels Diablo: Immortal als großem Highlight auf der Blizzcon begann. Die folgende Entrüstung und Enttäuschung der Fans, die durch Aussagen wie „Habt ihr denn kein Smartphone?" nur noch befeuert wurde, hallte bis ins neue Jahr hinein. Im Gegenzug schien das kalifornische Studio im Jahre 2019 nicht wirklich etwas anzubieten zu haben. So sagte man auch die Teilnahme an der Gamescom ab. Gleichzeit beteuerte Blizzard, jede Menge neue Spiele in der Entwicklung zu haben und wurde auch nicht müde, weiterhin Treue zum PC zu versprechen. In richtig unruhiges Fahrwasser geriet das Unternehmen dann im Oktober, nachdem man den Hearthstone-Großmeister Blitzchung hart bestrafte, als dieser in einem Live-Stream seine Sympathie für die Demokratie-Proteste in seiner Heimat Hongkong ausdrückte. Die ungewöhnliche Härte der Strafe (ein Jahr Sperre, Einbehaltung aller Preisgelder) und die Geschwindigkeit, mit der diese Sanktionen nach dem Vorfall ausgesprochen wurden, führten bei Spielern, eSportlern, Blizzard-Mitarbeitern und sogar Politikern zu heftigen Protesten, weil man dem Unternehmen unterstellte, sich lieber mit der chinesischen Regierung gut zu stellen, um den Zugang zum dortigen Markt nicht zu gefährden, anstatt sich für freie Meinungsäußerung und Menschenrechte einzusetzen. Die Affäre drohte dann auch die einen Monat später stattfindende Blizzcon 2019 zu überschatten. Völlig ausblenden konnte Blizzard das Thema dort dann freilich nicht. Allerdings schafften es die Entwickler auch mit zahlreichen Ankündigungen wieder einen Hype um ihre Marken zu entfachen, wie es oft nur Blizzard gelingt. Mit Diablo 4, Overwatch 2, World of Warcraft: Shadowlands und einer neuen Hearthstone-Erweiterung wurden für nahezu alle Fanlager des Studios bombastische Neuigkeiten präsentiert.



Google Stadia: Großes Interesse – holpriger Start

Als Google im Frühjahr mit einem Dienst namens Stadia den Einstieg in die Spielewelt ankündigte, war das Interesse unter Spielern groß – aber auch bei uns. Die Idee des Suchmaschinen-Giganten aus Mountain View: Quasi jedes Gerät mit Internetzugang soll dem Spielen aktueller Titel mit toller Grafik dienen können. Egal, ob ein in die Jahre gekommener Office-Laptop, das Smartphone, Tablet oder ein TV-Stick, mit diversen Geräten soll das Spielen möglich sein, der leistungsstarken Cloud sei Dank. Die Rechenleistung liefern nämlich die überall auf der Welt zahlreich vorhandenen Rechenzentren von Google, der Spieler macht vor Ort nur die Eingaben per Controller oder Maus und Tastatur. Kommuniziert wird über das Internet. Wie sich bei unserem Test zeigte, funktioniert das auch die meiste Zeit schon wirklich gut. Flottes und vor allem zuverlässiges Internet mit niedriger Latenz und möglichst wenigen Aussetzern ist dafür aber unumgänglich. Zum Start Mitte November fehlten noch viele Features und auch das Spiele-Lineup löste nicht wirklich Begeisterungsstürme unter Gamern aus. Dafür hat Google das Thema Spielestreaming 2019 populär gemacht und den Weg geebnet für viele weitere Anbieter, teils große, teils aber auch kleine neue Firmen. Beeindruckend ist die Technik allemal.





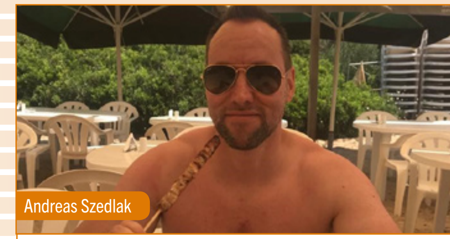


Lukas Schmid

Meine Höhepunkte 2019:
Mit Verspätung Return of the Obra Dinn. Ich weiß, das kam 2018, aber ich hab es erst jetzt gespielt. Ansonsten konnte mich die Farewell-Erweiterung zu Celeste ähnlich begeistern wie das Hauptspiel.

Mein Spiel des Jahres:
Obra Dinn ist wegen der Verspätung außen vor und weil Celeste „nur" ein Gratis-DLC ist, entscheide ich mich an dieser Stelle für Resident Evil 2.

Wünscht sich für 2020:
Mehr tolle Indie-Games, die mit den Erwartungen der Leute spielen.



Andreas Szedlak

Meine Höhepunkte 2019:
Jeden Freitag hab ich mich auf die Moderation des Games Aktuell Podcasts gefreut, die Talkrunden gehörten stets zu meinen Highlights.

Mein Spiel des Jahres:
The Division 2 hat mit Abstand die meiste Zock-Zeit in Anspruch genommen, natürlich kooperativ mit Bruderherz und Freunden.

Wünscht sich für 2020:
Dass der Launch von Playstation 5 und Xbox Scarlett auch frischen Wind in die PC-Spielelandschaft bringen wird.



Paula Sprödefeld

Meine Höhepunkte 2019:
Sorry, PC-Spieler, aber ein Highlight war, dass ich eine Switch zum Geburtstag bekommen habe. Ansonsten schließe ich mich Sascha an: Konzerte und Festivals waren dieses Jahr wieder unglaublich gut. Vor allem YOB, Monolord und Arc of Ascent haben mich sehr begeistert.

Mein Spiel des Jahres:
Da es in diesem Jahr nicht viel für mich gab: A Plague Tale: Innocence.

Wünscht sich für 2020:
Dass es wieder mehr gute Horror-Spiele gibt.

Willkommen zurück, wir haben (viele von) euch vermisst!

Wie definiert man den Rückkehr einer Serie? Theoretisch ist jeder Nachfolger eine Rückkehr. So allgemein fassen wir unsere Definition aber nicht. Wir sehen darunter einerseits logischerweise Spiele(serien), die ein Remake, Reboot oder zumindest ein Remaster erhalten und andererseits Reihen, die für ihre Verhältnisse schon sehr lange keinen neuen Ableger mehr erhalten haben. Beide Varianten gab es natürlich auch 2019 wieder reichlich. Nicht alle davon, aber doch angenehm viele waren nicht nur mit der rosa Nostalgiebrille gut zu ertragen, sondern auch für sich stehend tolle Abenteuer. Das wohl größte Highlight in dieser Hinsicht war Resident Evil 2. Der in Deutschland lange Jahre indizierte Klassiker wurde von Capcom neu gedacht, ohne seine alten Qualitäten zu verlieren. Capcom hatte einen Run und überzeugte auch mit Devil May Cry 5! Da verzeiht man den lieblosen Port von Onimusha Warlords schon fast. Gearbox sorgte mit Borderlands 3 für Freude, obwohl im Vergleich zu den Vorgängern nur wenig geändert wurde. Aber manchmal braucht's das ja auch gar nicht! Nicht ganz so berauschend, aber gut war die lang erwartete Fortsetzung Rage 2 aus dem Hause Bethesda. Call of Duty: Modern Warfare war kein klassischer Reboot der Subserie, sondern mehr ein Reimagining. Das kam aber echt gut an! Unter dem Radar lief fast, dass der Klassiker Toejam & Earl mit Back in the Groove eine Fortsetzung erhielt, die zwar niemandem vom Stuhl fegte, aber den Charme der alten Spiele gut einfing. Microsoft hatte mit Crackdown 3 leider eine der größeren Rückkehrer-Gurken in petto. Dafür konnte Age of Empires 2: Definitive Edition überzeugen. Und das, obwohl das Ding nicht viel anders als das 20 Jahre alte Original ist! Aber die Leute mögen es offenbar, wenn Spiele sich ihrer Wurzeln bewusst sind. So entwickelte sich auch der Classic-Server von World of Warcraft zu einem riesigen Erfolg. Halo kehrte mit dem Remaster von Reach auch auf den PC zurück und fand dort viele alte und neue Fans. Die wohl kontroverseste Serienrückkehr des Jahres hört auf den Namen Shenmue 3. Fans lieben es, die meisten anderen schütteln verständnislos mit dem Kopf. Teil 4 scheint angesichts magerer Verkaufszahlen jedenfalls unwahrscheinlich.


Rage 2


Resident Evil 2


Borderlands 3

Kontrovers: Epic Games Store



Eigentlich könnte man ja davon ausgehen, dass alle PC-Spieler sich über einen ernstzunehmenden Steam-Konkurrenten freuen würden. Mit dem Epic Games Store ist das recht genau vor einem Jahr passiert – die Vertriebsplattform öffnete seine Pforten am 6. Dezember 2018. Doch eher das Gegenteil ist der Fall, der Epic Games Store wurde mit gemischten Gefühlen aufgenommen. Der Grund liegt vor allem an dem Epic Games Launcher, der im Vergleich zu Steam deutlich weniger Funktionen anbietet. So fehlt etwa ein Handelsplatz, ein Workshop für selbsterstellte Inhalte und diverse Foren, in denen über Spiele diskutiert werden kann. Zwar möchte Epic Games in Zukunft viele der Features nachliefern, passiert ist bislang aber nicht viel. Dafür hat der Publisher hinter Fortnite mit Exklusivdeals von sich Reden gemacht. Unter anderem sind Rebel Galaxy: Outlaw, Borderlands 3, Control, Phoenix Point sowie Metro Exodus nicht auf Steam erschienen, weil Epic Games besonders lukrative Verträge mit den zuständigen Entwicklerstudios beziehungsweise Herstellern abgeschlossen hat. Es gibt aktuell nicht wenige PC-Spieler, die trotz der Qualität der angebotenen Spiele den Epic Games Store boykottieren. Einerseits können wir das zwar nachvollziehen – neben uPlay, Origin und Steam freut man sich natürlich nicht über einen weiteren Launcher, der installiert werden muss und mit Updates nervt. Andererseits finden wir es gut, dass Epic Games den Entwicklern finanziell entgegenkommt und so manchen Indie-Studios ermöglicht, ihre Spiele fertigzustellen. Wir hoffen einfach darauf, dass der Launcher mit der Zeit neue Features bekommt und so zum Beispiel von Usern erstellte Mods einfacher installiert werden können.


Metro: Exodus


Rebel Galaxy: Outlaw


Dominik Pache

Meine Höhepunkte 2019:
Der Höhenpunkt meines Lebens: Unvergessliche Reise nach Japan!
Mein Spiel des Jahres:
Die erste Jahreshälfte teilten sich The Division 2 und Anno 1800 zu gleichen Teilen. Seit August gibt es aber (mal wieder) nur ein Spiel für mich: WoW Classic. Die alte Schlachtfeldverletzung aus dem Alteractal macht sich wieder bemerkbar (Sehnenscheidenentzündung).
Wünscht sich für 2020:
Eine Renaissance der Echtzeitstrategie.


Maci Naeem Cheema

Meine Höhepunkte 2019:
Sind, wie jedes Jahr, mehr im Sommer als im Winter zu finden. Zu! Kalt!
Mein Spiel des Jahres:
Ganz klar Disco Elysium. Zusätzlich kleine Perlen wie Lonely Mountains: Downhill, Afterparty, Outer Wilds und das wundervolle Kind Words. <3
Wünscht sich für 2020:
Viel Gesundheit, Glück, Spaß, coole Projekte, schöne Momente und Zufriedenheit für einfach jeden einzelnen. Und wenn wir schon dabei sind: eine vielversprechende Ankündigung zu Fable 4 von Microsoft, bitte!


David Benke

Mein Höhepunkt 2019:
Die Gamescom-Party von Frontier Developments, die fand nämlich im Kölner Schokomuseum statt. Und gewonnen habe ich auch noch was.
Mein Spiel des Jahres:
Schwer zu sagen, den einen herausragenden Titel gab es für mich dieses Jahr nicht. Weil ich es live in London anspielen und später auch testen durfte, würde ich jetzt aber einfach mal Metro Exodus nehmen.
Wünscht sich für 2020:
Mangels besserer Ideen ein HD-Remake von Crash Bash.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 13/2009

Von: Jurij Subota & Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

▶ Unsere Weihnachtsausgabe trug ausnahmsweise die Nummer 13 – damit wollten wir unser Veröffentlichungsdatum wieder gerade rücken. Zu den Inhalten gehörten unter anderem Modern Warfare 2 und SW: The Old Republic.

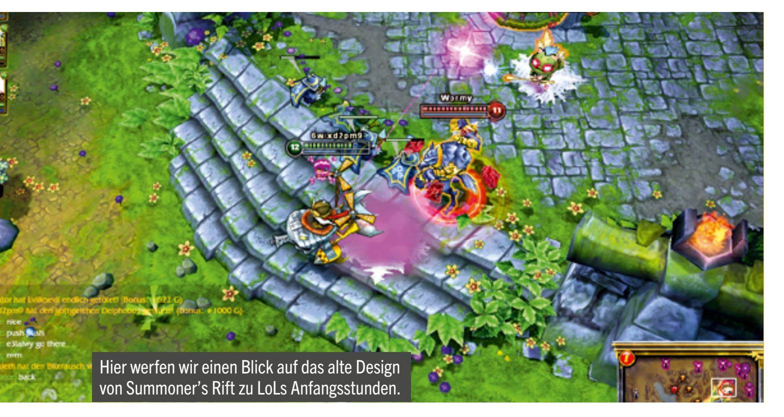


Biowares WoW-Killer

Star Wars: The Old Republic war EAs Hoffnungsschimmer

Vor langer, langer Zeit in einer gar nicht so weit entfernten Galaxie gab es den nächsten Anwärter auf den Posten als potenziellen WoW-Konkurrenten. Die hochgepriesene Rollenspielschmiede Bioware, die 2009 noch mit dem hervorragenden Dragon Age: Origins in aller Munde war, versuchte sich mit Star Wars: The Old Republic an einem neuen MMORPG-Meilenstein. Mit einem Geschick für spannende Dialoge, der Wahl zwischen der hellen sowie dunklen Seite der Macht und einer waschechten Star-Wars-Lizenz in Händen der talentierten Knights-of-the-Old-Republic-Schaffer wollte man Blizzards Online-Titanen vom Thron stoßen. Schon in unserer damaligen Vorschau machten die Atmosphäre wie auch die Kampagne um unseren eigenen Charakter Eindruck. Zudem versprühte das gesamte Produkt echtes Star-Wars-Feeling. Doch wir machten uns noch lange vor dem Release Sorgen um eine gelungene Multiplayer-Erfahrung und ob Star Wars als Online-Rollenspiel funktioniere. Und da hatten die wenigsten geahnt, dass SWTOR letztlich doch die Free-2Play-Schiene fahren musste, um sich über Wasser zu halten.


Ob Jedi, Sith oder Schmuggler: SWTOR hatte für jeden Star-Wars-Fan was zu bieten.


Hier werfen wir einen Blick auf das alte Design von Summoner's Rift zu LoLs Anfangsstunden.

Legendenbildung

Riots erste Schritte zum erfolgreichsten MOBA

Als League of Legends an den Start ging, hatte niemand von uns geahnt, dass der Titel derartige Höhen erreichen könnte, geschweige denn eines der erfolgreichsten Videospiele der Welt werden würde. Heute füllen die E-Sport-Veranstaltungen ganze Stadien und selbst Sportvereine können den Erfolg der Marke nicht länger ignorieren. Ehemalige Entwickler der Warcraft-3-Mod DotA setzten sich mit der Gründung von Riot Games an eine eigene Spielumsetzung des neu geschaffenen Genres. Zum Release ließ das Spiel aber jede Menge Features vermissen. Ein unfertiges Runensystem, kein Shop für die im Spiel gewonnene Währung – und wusstet ihr, dass damals an die zehn Karten für League of Legends angedacht waren? Heute fällt einem allein die Vorstellung schwer, wenn man bedenkt, dass bereits zwei von vier Karten entfernt wurden. Erfolgreicher denn je, scheint für LoL bis heute aber kein Ende in Sicht zu sein.

Ewig in Erinnerung geblieben

CoD: Modern Warfare 2 war an der Spitze der Shooter

Die Modern-Warfare-Reihe wirkt rückblickend als die Glanzzeit von Call of Duty. Der zweite Teil war in unseren Augen ein wahres Meisterwerk, welches mit einer Wertung von 92 ausgezeichnet wurde. Bei der Qualität und Beliebtheit der Serie ist es kein Wunder, dass Activision wieder den Namen Modern Warfare für den aktuellsten Ableger verwendet. Ob wir eine aufpolierte Fassung von MW 2 erwarten dürfen, ist noch nicht ganz in trockenen Tüchern, ist jedoch anhand der Popularität des ersten Remasters sehr wahrscheinlich. Bis heute bleibt die Kampagne ein grandios inszenierter Hollywood-Streifen zum Selbstspielen. Es war aber nicht nur der Singleplayer-Modus, der uns beeindruckte. Mit Aberdutzenden von versenkten Stunden zeigte sich der Multiplayer-Part ebenso vielversprechend und bestach mit seinem gelungenen Erfahrungssystem genauso wie mit bis heute sehr schicken Karten.


Infinity Ward bot uns ein beachtliches Action-Bombardement in Modern Warfare 2.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 01/2010

Von: Duncan Obenland & Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

▶ Für die Ausgabe 01/2010 waren wir bei Topware zu Besuch und haben uns dort den zweiten Teil der Two-Worlds-Reihe angeschaut. Ebenfalls mit an Bord waren Dead Space 2 und Anno 1404: Venedig.



Erneute RPG-Enttäuschung?

Two Worlds 2: Nicht nur die Welt im Spiel spaltete sich in zwei Lager

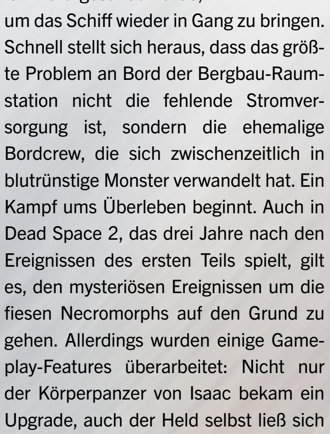
Anfang des Jahres 2010 berichteten wir über unsere ersten Impressionen bezüglich Two Worlds 2. Mit dem Vorgänger hatte das polnische Entwicklerstudio Reality Pump versucht, den damaligen RPG-Hits Gothic 3 und Oblivion den Kampf anzusagen, die Rezensionen warfen jedoch ein ambivalentes Licht auf das Rollenspiel-Debüt. Viele Spieler lobten die große Spielwelt, in den Kritiken kam Two Worlds aufgrund von schlechten Dialogen und technischen Problemen aber nicht gut weg. Der zweite Teil sollte nun alles besser machen. So wurde beispielsweise das Story-Pacing besser an die frei begehbare Welt angepasst. Oft stolperte man eher durch Zufall über eine für die Hauptgeschichte relevante Quest. In Two Worlds 2 sollte dieser Orientierungslosigkeit durch stufenweise freischaltbare Weltareale vorgebeugt werden. Des Weiteren kam ein deutlich komplexeres Crafting-System zum Einsatz, um Gegenstände aufzuleveln. Dennoch herrschte am Ende eine geteilte Meinung zum Spiel. Schlechtes Balancing innerhalb der Klassen ließ Frust aufkommen und auch das Art-Design der einzelnen Gebiete wirkte zusammengewürfelt. Mitunter drängte sich der Eindruck auf, die Entwickler hätten sich mal eben auf dem RPG-Flohmarkt umgeschaut und von allem ein bisschen was eingepackt. Two Worlds 2 hatte definitiv einige Macken, kam aber trotzdem bei einigen Rollenspielfanatikern gut an.

Gab's das nicht schon mal in gut? Manche Spielmechaniken kamen uns merkwürdig vertraut vor.

Horror im Weltraum

Dead Space 2 setzte dem Vorgänger noch eins drauf


Auch in Teil 2 des Horror-Hits machten euch wieder unzählige Kreaturen den Weltraumalltag schwer.



Mit Dead Space hatte das Team von Visceral Games einen wahren Grusel-Meilenstein gelegt. In der Geschichte des Weltraum-Horrortrips schlüpft der Spieler in die Rolle des Ingenieurs Isaac Clarke, der auf die gestrandete USG Ishimura gesandt wurde, um das Schiff wieder in Gang zu bringen. Schnell stellt sich heraus, dass das größte Problem an Bord der Bergbau-Raumstation nicht die fehlende Stromversorgung ist, sondern die ehemalige Bordcrew, die sich zwischenzeitlich in blutrünstige Monster verwandelt hat. Ein Kampf ums Überleben beginnt. Auch in Dead Space 2, das drei Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils spielt, gilt es, den mysteriösen Ereignissen um die fiesen Necromorphs auf den Grund zu gehen. Allerdings wurden einige Gameplay-Features überarbeitet: Nicht nur der Körperpanzer von Isaac bekam ein Upgrade, auch der Held selbst ließ sich nun um einiges agiler steuern. Überdies haben die Macher auf ihre Coummunity gehört und das eigenwillige Zielsystem optimiert. Außerdem war der Protagonist nicht mehr länger der Fantasie der Spieler überlassen, sondern bekam nun eine Stimme, ein Gesicht und obendrein einen Haudrauf-Charakter erster Riege verpasst. Dead Space 2 konnte uns spielerisch wie technisch bereits in der Vorschau überzeugen. Bedenken äußerten wir nur in Bezug auf die verlorengegangene Gruselkomponente des Vorgängers. An vielen Stellen ersetzten Hollywood-Actioneinlagen die eigentliche Stärke der Marke.

Apokalypse die Zweite

Left 4 Dead 2: Zombie-Sequel machte fast alles richtig

Fast genau ein Jahr nach dem Release-Termin von Left 4 Dead veröffentlichte EA bereits den Nachfolger des Zombie-Survival-Titels. Zwar gingen bei solch einer kurzen Entwicklungszeit unsere Alarmglocken an, Grund zur Beunruhigung gab es aber keinen. Im Gegenteil: Left 4 Dead war nicht nur so gut wie dessen Vorgänger, sondern wusste an den richtigen Schrauben zu drehen, um die Stärken des ersten Teils weiter auszubauen. Verbesserungen ließen sich beispielsweise in einer geschmeidigeren Steuerung und einer umfangreicheren Auswahl an Waffen, Levels und Gegnern feststellen. Lediglich die Grafik stagnierte. Die Prämisse der Handlung in Left 4 Dead 2 bildet, wer hätte es vermutet, eine Zombie-Apokalypse, die eine Gruppe Überlebender im US-Staat Georgia zusammenwirft. Da in Louisiana scheinbar noch nicht alle Dämme gebrochen sind, begleiteten wir die Truppe auf ihrem Weg durch insgesamt fünf knackige Kampagnen. Die wahre Stärke des Titels entfaltete sich jedoch nach wie vor im Multiplayer-Modus. Durch ein dynamischeres Gameplay und neue Gegnermodelle waren die Absprachen unter den Mitspielern noch um einiges wichtiger geworden. Wem das alles noch nicht fordernd genug war, der wurde mit einem Realistic-Mode versorgt, in dem alle Hilfsanzeigen zu den Begleitern ausgeblendet wurden. Klar ist: Wer das Gameplay des ersten Teils schon nicht mochte, der wurde auch mit Teil 2 nicht warm. Wir sahen in Left 4 Dead 2 eine richtig gute Weiterführung der Reihe.


Kettensäge gefällig? Auch Left for Dead 2 überraschte wieder mit ungewöhnlichen Waffengadgets en masse.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ob es mir passt oder nicht – es ist wieder einmal Winter geworden. Gerade der Winter ist hierzulande eine mystische Jahreszeit. Und diese Feststellung bezieht sich nicht nur auf einen Herren, dessen Geburtstag wir alljährlich zu Weihnachten feiern, und dicke, bärtige Männer, die nächtens in fremde Häuser durch den Kamin eindringen."

Kaum geht es langsam auf den Winter zu, kommen sie wieder aus ihren Löchern. Es ist die Zeit der dichten Nebelschwaden. Wenn ich auf der Autobahn das Ende meiner Motorhaube nicht mehr sehe, empfinde ich 80 bis 100 km/h als gewagte Geschwindigkeit. Links von mir brausen sie dann in rauen Mengen vorbei – die Nebelseher. Offenbar beherrschen sie alle einen alten Druidentrick, der es ihnen ermöglicht, im Trüben zu sehen. Oder es handelt sich ausnahmslos um Buddhisten, denen das irdische Leben nicht so viel bedeutet und die allesamt auf die Wiedergeburt hoffen. Gibt es gar eine Selbstmördersekte, die ihre Treffen an nebligen Abenden auf der linken Spur einer Autobahn abhält? Oder bin ich Zeuge eines bizarren Männlichkeitsrituals ähnlich dem „Fight Club"? Gibt es Menschen mit den Genen eines Lemmings? Oder handelt es sich nur um eine Seuche, welche sich in Massenverblödung äußert? Für mich wird die linke Fahrspur in solchen Zeiten jedenfalls zum mystischen Ort, den ich tunlichst meide.
Richtig geheimnisvoll wird es aber, wenn der erste Schnee fällt. Dann wird sogar die Zeit relativ und Masse kann sich spontan vervielfältigen! Bei normaler Witterung brauche ich ca. 30 Minuten, um mit dem Auto vom Büro nach Hause zu gelangen. Ab der siebten Schneeflocke verdreifacht sich diese Zeit dann urplötzlich. Aus unerfindlichen Gründen erhöht sich dann auch die Menge der Autos direkt proportional zur Anzahl der weiteren Schneeflocken und notgedrungen entsteht somit ein Stau nach dem anderen. Man mag sich gar nicht ausmalen, was nach einem heftigen Schneegestöber passieren würde. Auch Wissenschaftler konnten bisher nicht schlüssig erklären, warum sich zwischen Flocke sechs und Flocke sieben die Anzahl der vorhandenen PKWs verdreifacht. Zum Glück flacht dieser Effekt irgendwann deutlich ab, zudem fangen die ersten städtischen Räumfahrzeuge dann an, überzählige PKWs von der Fahrbahn zu räumen. Überschüssiges Blech wird am Straßenrand eingegraben und ist bis zum Frühjahr offenbar abgebaut.
Bauarbeiter verlassen im Winter ihr gewohntes Habitat und bereiten sich auf den Winterschlaf vor. Gerne hamstern sie diverse Gerätschaften, welche sie in ihrem Sommerrevier deponieren. In dieser stillen Jahreszeit setze ich mich gerne in eine verlassene Baustelle, um die Ruhe zu genießen, unterbrochen nur bisweilen von launigen Zurufen. Wussten Sie, dass das türkische „Salak" auf deutsch „Idiot" bedeutet? Bei den ersten Frühlingssonnenstrahlen nimmt der stolze Straßenarbeiter sein Revier wieder in Besitz – der exzessive Einsatz von lärmendem Gerät markiert den Beginn der Brunftzeit. Diese Geräusche vertreiben dann die letzten Nebelseher, bei denen es sich offenbar um Zugvögel handelt.
So magisch der Winter auch sein mag, ich kann ihn dennoch nicht leiden. Wenn ich Schnee sehen will, betrachte ich lieber meine große Schneekugel mit Schloss Neuschwanstein im Inneren.

Spamedy



Wir mochten Ihnen sofort versichern, dass wir Sie nicht mit etwas belasten wollen. Lesen Sie einfach und schauen Sie sich die Bilder an.

Alle Menschen auf unserem Planeten mussen mit dem anderen Geschlecht kommunizieren. Bist du einverstanden? Wir informieren Sie gerne uber Neuigkeiten.

Wir haben uns grundlich mit der Losung von Problemen befasst, die Menschen bei der Suche nach Partnern haben, mit denen ich eng zusammen sein mochte.

Die von uns erstellte Website berucksichtigt alle Feinheiten der Innenwelt eines Menschen und ist eine universelle Plattform fur neue Bekanntschaften und die Suche nach Partnern. Wenn Sie auf den Gutscheincode klicken und sich innerhalb von 48 Stunden registrieren, erhalten Sie automatisch den VIP-Status, der bei alleinstehenden Frauen noch mehr Aufmerksamkeit erregt.

Wie schön, dass er sich mit den Problemen bei Partnern befasst, mit denen ER zusammen sein möchte. Aber was hat das mit mir zu tun? Der Satz mit den „Feinheiten der Innenwelt eines Menschen" machte mir sogar etwas Angst. Handelt es sich eventuell um Organhandel?
Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider

Natürlich haben mich in der letzten Ausgabe viele erkannt, und per Los geht der Preis an Martina Krieger.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

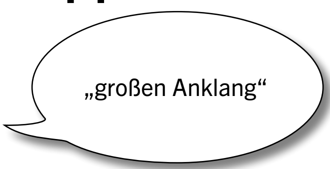
E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Support



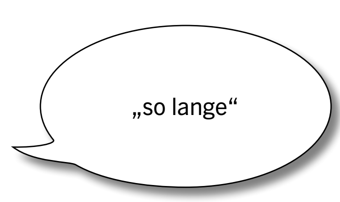
Hallo Leute,

*Ich bin gerade dermaßen angekackt worden weil ich einen bug im spiel „******“ melden wollte, dass ich mich nicht frage, ob ihr hier nicht mal die „lousiest game support“ Medaille verleihen wollt. Ich könnte mir vorstellen, dass dies großen Anklang findet.*

Liebe Grüße Hanno

Mir ist schon klar, dass es einem mächtig den Tag verhageln kann, wenn man ungerecht behandelt wird. Es ist auch nur allzu menschlich, danach auf Rache zu sinnen. Doch in dieser Stimmung trifft niemand gute Entscheidungen und Grund für eine Aktion seitens der Redaktion ist dies leider auch nicht. Wenn, dann müssten wir vorher prüfen, ob es wirklich so abgelaufen ist, wie von dir geschildert wurde. Einfach nur Schmutzwäsche öffentlich zu waschen, bringt niemandem etwas, zudem wäre solch ein Unterfangen juristisch mehr als fragwürdig. Hinzu kommt, dass ausgerechnet zum Support dieses Spieleherstellers bisher keinerlei negative Meinungen seitens anderer Leser geäußert wurden.

Dreierlei



Grüß dich, Rainer.

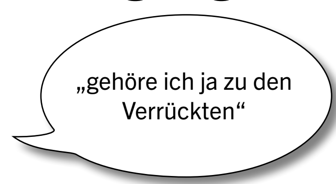
Ich habe eigentlich nur zwei Fragen an dich. Da ich gelesen habe, dass du deinen Job bereits seit 1992 machst, kannst du mir bestimmt Tipps geben, wie man so lange seinen Job behält, oder? Wie alt bist du eigentlich und gehst du bald in Rente?

Was ich noch wissen will, ist, warum es von dir keine neuen Videos von Rossis Welt mehr gibt.

Mit freundlichen Grüßen, Jonas

Wie man so lange seinen Job behält, kann ich dir leider auch nicht so richtig beantworten. Man muss zuerst das Glück haben, eine Firma zu finden, in der man sich wohl fühlt und die auch einen Verwendungszweck für einen hat. Dann braucht man noch einmal Glück, um einen Tätigkeitsbereich zu erhalten, der einem wirklich Freude macht. Das sind Faktoren, die man nicht so recht planen kann.
Die zweite Frage geht weder dich noch sonst jemanden etwas an. In Rente zu gehen, wird von mir noch nicht ansatzweise in Erwägung gezogen. Okay – ich merke, dass der Zahn der Zeit auch an mir nagt. Doppelherz und Biovital helfen da auch nicht. Ich habe zwar versucht, das Zeug zu rauchen, aber das brachte nichts und schmeckte grausam.
Neue Folgen von Rossis Welt gibt es deshalb nicht, weil alle Folgen zusammen nicht annähernd so viel Zuschauer bei Youtube hatten wie ein einziges Video einer kackenden Katze. Das demotiviert!

Anregungen



Sehr geehrter Herr Rosshirt,

da des Öfteren der Wunsch nach Kritik geäußert wird, möchte ich mich dazu mal auslassen.

Generell finde ich die Zeitschrift gut, sonst würde ich sie kaum lesen. Die Rubrik „Most Wanted“ sagt mir nicht so zu. Besser wäre eine Seite, auf der die aktuellen Testtitel aufgeführt sind und jeder Redakteur den Titel bewertet mit Punktzahl und einem kleinen Satz. Oder aber (das fände ich noch besser) eine Pro-Contra-Seite. Zwei Redakteure, die unterschiedlicher Ansicht sind über gewisse Dinge (Lootboxen, fragwürdige Entwicklerentscheidungen etc.), legen ihren Standpunkt dar. Ich finde es immer gut, wenn ein Thema von zwei Seiten beleuchtet wird.

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Feuer und Flamme

Was wünscht sich jeder in dieser kalten Jahreszeit? Richtig. Ein wärmendes Feuer. Und so bin ich eher durch Zufall auf dieses Produkt gestoßen, welches zwar nicht zum Einheizen taugt, aber dafür dennoch richtig heiß ist. Der „Mini Fireshooter“ wird am Handgelenk befestigt, ist nachfüllbar und kann angeblich einen Feuerstrahl von 8–9 Metern erzeugen. Laut Hersteller sogar ohne sich die Hände zu verkokeln. Mit 150 $ ist das Spielzeug nicht gerade ein Schnäppchen, macht aber, vor allem in der Nacht, mächtig Eindruck. Vor meinem geistigen Auge sehe ich mich schon die Autoscheiben wie ein Boss enteisen oder den Grill wirklich stilvoll anzünden.

www.amazon.com



Bildquelle: www.amazon.com

So richtig vermisse ich aber den „Schrott des Monats“. Man kann einen Verriss auch sehr humorvoll schreiben (da denke ich rein zufällig an Sie) und Schrott gibt es wahrlich genug.

Den Rückblick auf vergangene Ausgaben lese ich auch recht gerne, aber vielleicht könnte man einen großen Sprung zurück machen? 30 Jahre würden sich anbieten. Generell gehöre ich ja zu den Verrückten, die auf so tolle Konsolen wie die Philips Videopac G7000 bieten. Ein dickes Lob natürlich an Sie, da Sie die Leserbriefseite sehr unterhaltsam gestalten (vor allem „Rossi shoppt“) und mit den Rezepten voll ins Schwarze bei mir treffen, da ich ein absoluter Kochlegastheniker bin.

Mit freundlichen Grüßen,
Thomas Spohn

Vielen Dank für Ihre E-Mail, die ich allerdings etwas kürzen musste, und die darin enthaltenen Anregungen. Die Sache mit dem Pro und Contra halte ich auch für eine gute Idee und bin schon gespannt darauf, was andere Leser dazu denken. So etwas wie den „Schrott des Monats“ hatten wir schon vor vielen, vielen Jahren. Wer sich als Erster noch daran erinnern kann, gewinnt einen Sonderpreis. Nein, keine Flasche Doppelherz, obwohl die in Anbetracht des Zeitraums sogar angemessen wäre. Statt dessen gibt es irgendeinen Plunder von meinem Schreibtisch, dem Anlass entsprechend extra angestaubt.
Würde ein Rückblick auf 30 Jahre Sinn ergeben? Das Zeugs wäre älter als viele unserer Leser! Übrigens habe ich nach wie vor mein NeoGeo und meine PC Engine, rechne aber nicht wirklich damit, dass dies noch mehr als drei Leute interessiert.
„Rossi shoppt“ mag ich auch sehr gerne. Diese Rubrik ist eine prima Ausrede, immer wieder spannenden Blödsinn zu kaufen. Nein, ich bin kein Messie – das ganze Zeugs ist beruflich bedingt!

Heft?



Hallo, warum gibt es kein Heft mehr zu kaufen? Weder im kaufland oder Edeka oder anderen Supermarkten oder am Kiosk?

MFG Lars Stoll

Diese Frage hat zweifellos einen Pokal verdient, gehört sie doch zu den zehn meistgestellten Fragen, auf die ich keine Antwort geben kann. Ich habe keine Ahnung, ob die Hefte an besagten Lokalitäten ausverkauft oder nie vorhanden waren. Händler bestellen ihre Hefte beim Großhandel, nicht bei uns. Wir haben keinen Schimmer, wer wie viele Hefte ausliegen hat oder ob Sie nicht vielleicht in der tiefsten Provinz leben, wo die Schlittenhunde mit der Lieferung noch nicht angekommen sind. So oder so – an uns liegt es nicht. Wir haben pünktlich abgeliefert! Sie könnten Ihr Heft allerdings auch bequem bei uns im Shop ordern, falls sich die Post zu Ihrer Wohnstatt traut.

Quiz

„Mindestmenge Alkohol“

Hallo Rossi,

ich hatte ja zunächst vermutet, dass der Weihnachtsmann auf dem aktuellen „Wer bin ich“-Foto abgebildet sein müsste. Immerhin hat er die passende Mütze auf. Da diese allerdings in einer Art und Weise aufgesetzt ist, wie es erst nach einer gewissen Mindestmenge Alkohol im Blut auftritt, würde ich eher auf Dich tippen. Und das nicht, weil Du diese Menge stets in Dir trägst, sondern eher weil Du jemand bist, der die Mütze auch ohne Alkohol so tragen würde. :)

Liebe Grüße,
Sebastian Mandsfeld
P.S.: Raucht der Weihnachtsmann eigentlich?

Dass ich die Mütze überhaupt aufgesetzt habe, grenzt an ein Weihnachtswunder. Ich kann Weihnachten nämlich nicht ausstehen – zumindest so, wie es überwiegend gefeiert wird. Ich mag es als kleines, unaufdringliches Fest mit ein paar Menschen, die man liebt. Nicht als grellbunte, kostenintensive Massenveranstaltung. Genauso denke ich übrigens auch über Silvester und Geburtstage.
Ob der Weihnachtsmann raucht? Keine Ahnung. Ich werde mir zum Fest, zusammen mit meinem Bruder, je eine exquisite Zigarre aus dem fernen Kuba gönnen. Bei der Statur und dem Aussehen des Weihnachtsmanns kann ich mir vorstellen, dass sie ihm auch gut stehen würde, was mir den bärtigen Herren dann fast schon sympathisch macht.

Auto



Moin Moin Rainer,

in der PC-Games 12/2019 habe ich auf Seite 47 zu dem Bericht über Disco Elysium einen kleinen Rechtschreibfehler entdeckt. Nichts Schlimmes. Dort steht in der ganz rechten Spalte ... ‚Wir sind ein Cop und sollen den Tot eines erhängten Mannes aufklären‘. Korrekt wäre natürlich ‚Tod‘.

Auch ich lese, wie viele andere Kunden/Abonnenten mit Genuss deine Rubrik. Deine Liebe zu einem alten, aber einem einen nicht für Datenaustausch jedweder Art missbrauchenden Fortbewegungsmittel mit V8, teile ich auch. Allerdings ist mein Vehikel nicht amerikanischer Herkunft, sondern deutscher Herkunft. Der Name der Marke fängt mit ‚P‘ an, und, nein, ich meine nicht Peugeot, wie ein legasthenischer Bekannter mal meinte. Bekomme ich jetzt einen Preis, bzw. wie Ingolf Lück in der Wochenschau sagte: komm' ich jetzt ins Fernseh'n?.

Mit freundlichen Grüßen von Günni

Du hast natürlich vollkommen recht. Dies ist ein dicker, fetter Rechtschreibfehler, der eigentlich nicht hätte passieren dürfen. Peinlich. Zwar sagt der Volksmund, dass nur der keine Fehler macht, der nichts arbeitet, aber wir geloben Besserung.
Ich gratuliere zu deinem „P“. Diese Marke hat echte Klassiker hervorgebracht und stellt zweifellos nach wie vor überragende Autos her. Allerdings kommt sie für mich nicht in Frage. Ich bin nun mal kein sportlicher Typ. Warum sollte es mein Auto sein? Ich sitze lieber bequem hinter dem Lenker, wie auf einem Sofa, statt meinen fetten Hintern in einen Schalensitz zu zwängen. Apropos Hintern ... die Unterkante meines Hinterns entspricht ziemlich genau der Oberkante meines Fahrersitzes, was das Einsteigen ungemein komfortabel macht. Einsteigen in einen Sportwagen mag für mich ja noch angehen, wenn man angeschlagene Knie und eine Kopfnuss in Kauf nimmt. Beim Aussteigen hingegen habe ich die Grazie einer auf dem Rücken liegenden Schildkröte. Sportliche Federung ist auch nichts für mich, da die Straßen hier einer Ausstellung der schönsten Schlaglöcher gleichen. Mein Dodge bügelt alles glatt und ob ich auf Kopfsteinpflaster, Feldweg oder Autobahn unterwegs bin, macht nur einen Unterschied beim Fahrgeräusch. Letztes Jahr hat der Fahrer eines Golfs mich auf der Vorfahrtsstraße übersehen. Er hielt den Dodge wohl für ein großes Loch in der Landschaft und touchierte mein Vehikel. Seine Motorhaube war erheblich verformt und er verlor Flüssigkeit (der Golf – beim Fahrer bin ich mir nicht sicher), von der ich hoffte, dass es Kühlwasser war. Der Schaden an meinem Dodge? Ein Brandfleck in meinem T-Shirt, weil beim Aufprall die Glut der Zigarette darauf fiel. All dies sind Gründe für mich, meinen obsoleten, unkorrekten Dodge zu lieben, zumal keinerlei Assistenz-Firlefanz mich belästigt. Für den, der in einem Auto nur ein Mittel zu Fortbewegung sieht, ist das natürlich alles Unsinn. Aber gerade Unsinn kann das Leben etwas lebenswerter machen.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.


Meine Leser waren am Meer,


in netter Gesellschaft ...



und entdeckten echt abgefahrene Orte.

Rossis Speisekammer

Heute: Thunfisch-Salat

Foto: grinchh@Adobe Stock

Wir brauchen:

- 1 Beutel Naturreis
- 200g Mais in der Dose
- 1 Dose Thunfisch im eigenen Saft
- 5 EL Mayonnaise
- 4 EL Balsamico (weiß)
- 1 Bund Petersilie oder Rucola
- Salz und Pfeffer

Wenn ich mal eine kleine Zwischenmahlzeit brauche, mache ich gerne Thunfisch-Salat. Der ist einfach und schnell zubereitet und kommt immer gut an.

Den Reis kochen wir nach Anleitung und geben ihn in eine große Schüssel. Den Thunfisch zerpflücken wir in kleine Stücke und geben ihn zusammen mit dem abgetropften Mais ebenfalls dazu. Die Mayo verrühren wir kurz mit dem Essig und schmecken mit Pfeffer und Salz ab, ehe sie auch in die Schüssel kommt. Jetzt alles gut vermischen und unterheben, Petersilie oder Rucola klein hacken und darüber streuen. Fertig!

Wer will: Eier, hartgekocht und geviertelt, passen sehr gut dazu, genauso diverses Gemüse. Als Beilage gibt es bei mir ein paar Scheiben geröstetes Brot, das ich mit einer halbierten Knoblauchzehe abreibe.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Die gesammelten Rezepte gibt es übrigens hier: https://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games/digitale-einzelhefte

MULTIMEDIA

Hardware, Zubehör, Filme, Comics, Musik – für unsere Webseite testen wir jede Menge spannende Dinge abseits von Videospielen. Die interessantesten davon stellen wir euch auf diesen Seiten kurz vor.

Kraken Ultimate

Neues Hochpreis-Headset mit THX-Spatial-Sound.

Von: Sascha Lohmüller



Wenn wir eines an Razer-Headsets schätzen, dann ist es der extrem hohe Komfort – es gibt beispielsweise kaum ein „gemütlicheres" Gerät als das Razer Man O' War, bei dem zudem auch der Sound über jeden Zweifel erhaben ist. Mit dem Kraken Ultimate stellt Razer nun den nächsten High-End-Meeresbewohner vor. Wir haben uns das Headset zum Test geschnappt und die gute Nachricht direkt vorneweg: Auch das Kraken Ultimate ist wunderbar zu tragen. Der Metallbügel ist sehr gut gepolstert und robust, die großen Hörmuscheln umschließen selbst die größten Ohren (es sei denn, ihr seid ein Elefant), und bei alldem ist das Gerät auch noch vergleichsweise leicht. Lediglich das einfahrbare Mikro war uns mitunter etwas zu störrisch und hat sich lieber gewunden als wieder im Headset zu verschwinden. Schön dafür: Um das Mic zu muten, drückt ihr einfach vorne auf das Mikrofon selbst. Beim Sound bleiben auch kaum Wünsche offen, der Stereo-Sound ist klar und homogen mit guter Balance aus klaren Mitten und Höhen sowie kräftigen Bässen, der zuschaltbare THX-Spatial-Sound sorgt für sehr gute Gegnerortung in Spielen. Er soll sogar besser sein als herkömmliches 7.1-Surround, weil er Gegner in einem 360-Grad-Radius ortet, in der Praxis fiel uns das allerdings nicht unbedingt auf. Macht aber auch nix, denn normales 7.1 reicht bereits völlig, um selbst im hektischsten Online-Shooter seine Gegner präzise zu verorten. Für reine Konsolenbesitzer noch wichtig: Die zugehörige Software, mit der ihr den Sound mischen, die Beleuchtung steuern und den Surround-Sound kalibrieren könnt, funktioniert nur am PC. ❏

KATEGORIE: Headset
HERSTELLER: Razer
PLATTF.: PC, PS4, XBO, Switch
PREIS: ca. 150 Euro

TESTURTEIL
8

Gamewarez Beta

Kleiner und günstiger als die Classic-Serie, aber genauso bequem.

Von: Wolfgang Fischer

Die Sitzsack-Familie von Gamewarez hat Zuwachs bekommen: die Beta-Reihe! Das bequeme Gaming-Sitzmöbel bietet einen Klettverschluss, an dem ihr ein Headset festmachen könnt, auf der einen Seite und zwei ordentlich große Taschen auf der anderen. Die Beta-Sitzsäcke gibt es in zwei Farbvarianten: jeweils schwarz mit roten oder blauen Randverstärkungen. Hübsch, aber nicht ganz so stylish wie die Sondervarianten der Classic-Series (unter anderem in coolem Playstation-Design). Falls ihr Haustiere habt und unschlüssig seid, ob ein Sitzsack der Beta-Serie etwas für euch ist, können wir euch verraten, dass die Katzen des Testers das gute Stück lieben. Man muss sie nur immer wieder mal daran hindern, mit ihren Krallen das Füllmaterial aus Polystyrol herauszuholen. Da trifft es sich gut, dass die Verarbeitung des Sitzsacks durchweg gut ist. Die Polyesteroberfläche ist recht widerstandsfähig und zudem flüssigkeitsabweisend, was bei hitzigen Gaming-Abenden ein sehr gutes Feature ist. ❏



KATEGORIE: Sitzsack
HERSTELLER: Gamewarez
PREIS: ca. 100 Euro

TESTURTEIL
8

Beyerdynamic TYGR 300 R

Hochwertiges Headset mit gutem Tragegefühl und noch besserem Klang.

Von: Wolfgang Fischer



Über THX Spatial Sound wie das oben getestete Headset von Razer, verfügt das TYGR 300 R nicht. Dennoch verspricht der Gaming-Kopfhörer „professionellen und räumlichen Studioklang" und enttäuscht dabei nicht. Ihr hört stets genau, von wo euch der nächste Gegner auf die Pelle rückt oder wohin ihr eure Aufmerksamkeit richten solltet. Das Klangbild ist, wie es bei Beyerdynamic eigentlich immer der Fall ist, wirklich erstklassig. Auch der Tragekomfort des offenen Kopfhörers mit umschließenden Hörmuscheln ist sehr gut. Wer richtig große Lauscher hat, wird vielleicht mit dem Razer-Modell glücklicher, normale Menschen kommen mit der Größe des TYGR 300 R auf jeden Fall gut zurecht. Derart hohe Qualität ist aber nicht günstig und schlägt mit 140 Euro zu Buche. Das TYGR 300 R gibt es übrigens auch als TEAM TYGR im Duett mit dem exzellenten Fox USB-Mikrofon für ca. 270 Euro, falls ihr auf der Suche nach einer solchen Kombination seid. ❏

KATEGORIE: Headset
PREIS: ca. 140 Euro
HERSTELLER: Beyerdynamic

TESTURTEIL

9

Vulcan 121 Aimo

Eine Tastatur, die keine Wünsche offen lässt, kommt nun von Roccat.

Von: Sascha Lohmüller



Mechanische Tastaturen, die speziell aufs Gaming ausgelegt sind, gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Und wirklich schlechte Produkte sind dabei auch relativ selten. Die neue Tastatur von Roccat, die Vulcan 121 Aimo schlägt dabei genau in die Gegenrichtung aus: Eine bessere Tastatur ist uns selten untergekommen. Haptik, Ausstattung, Technik – all das lässt kaum Wünsche offen. Gefertigt ist das Gerät aus Aluminium, die magnetische, abnehmbare Handauflage aus angenehmem Hartplastik. Eigenwillig ist der Look der Tasten, aber er hat uns sehr gefallen: Statt die Switches zu ummanteln, liegen die Tasten flach obenauf. In der Praxis fühlt sich das nicht sonderlich anders an als bei anderen Tastaturen, macht aber die programmierbare RGB-Beleuchtung noch auffälliger. Allerdings sammelt sich so auch leichter Schmutz zwischen den Tasten. Die Switches selbst sind eine Eigententwicklung, taktil, aber ohne Klickeffekt und laut Aussage des Herstellers mit 30% erhöhter Geschwindigkeit – zumindest wirken Tippen und Zocken fühlbar geschmeidiger. ❑

KATEGORIE: Tastatur
PREIS: ca. 160 Euro
HERSTELLER: Roccat



80 Jahre Marvel: Die 1970er

In der 80-Jahre-Marvel-Reihe kommt nun der nächste Monsterband – im wahrsten Sinne.

Von: Sascha Lohmüller



Die 80-Jahre-Marvel-Reihe stellen wir euch ja nun schon seit geraumer Zeit vor – und hinken dabei auch etwas hinterher, denn die 70er-Jahre-Ausgabe erschien bereits im Sommer. Macht nix, denn thematisch passt dieser Band auch viel besser in die kalte, dunkle Jahreszeit. Es wird nämlich gruselig! Wenn ein Thema die 70er-Jahre in Sachen Marvel dominierte, waren das – abseits der klassischen Superhelden – die Gruselgestalten der Comic-Urzeit. Die waren eigentlich seit den 1950er-Jahren schon out und vor allem auch in rechtlicher Hinsicht problematisch – Horrorgeschichten waren damals in Comics nicht gern gesehen. Dank eines neuen Formats und der Lockerung einiger Regeln feierte die Monster-Party in den 70ern dann aber ein Comeback. Neben altbekannten Gestalten wie Frankensteins Monster und Dracula kamen dabei auch etwas zeitgenössischere Wesen der Nacht zum Zug, etwa der Ghost Rider, Blade oder Spider-Man-Schurke Morbius. Der Sammelband vereint dementsprechend einen bunten Querschnitt der besten Geschichten rund um diese wieder aufgelebten Antihelden. Der Anteil an Schwarz-Weiß-Geschichten und solchen in Farbe hält sich dabei die Waage, der Zeichenstil bleibt aber genauso wie die Erzählweise sehr klassisch – wer moderne, actionreiche Comics sucht, ist hier also eher fehl am Platze. Besonders interessant sind zudem die vielen Zusatzartikel zwischen den Storys, die dem Leser die Hintergründe der damaligen Zeit näherbringen. ❑

GENRE: Comic
SEITENZAHL: 244
VERLAG: Marvel/Panini
PREIS: 26,00 EURO



Fast & Furious: Hobbs & Shaw

Klingt seltsam, aber das Fast&Furious-Spin-off ist der beste Teil der Reihe.

Von: Christian Dörre



Hobbs (Dwayne „The Rock" Johnson) und Shaw (Jason Statham) konnten sich schon bei ihren letzten Aufeinandertreffen nicht ausstehen, doch nun sind sie gezwungen, auf der Jagd nach einem Terroristen (Idris Elba) zusammenzuarbeiten. Das sorgt natürlich für jede Menge Action und Beleidigungen. Die Story von Hobbs & Shaw ist doof und die Action ist übertrieben, doch der Film ist sich dessen selbst bewusst, ohne zu selbstreferenziell zu sein, und macht über die gesamte Laufzeit unfassbar Spaß. Man merkt, dass mit David Leitch (John Wick, Deadpool 2) jemand Regie führte, der es versteht, Humor, Blödsinn und coole Action zu vereinen. Die Dialoge zwischen den beiden Protagonisten sind teils brüllend komisch und die Kampfszenen sind toll choreografiert, gegen Ende des Films aber auch arg überdreht. Das fällt allerdings nicht so sehr ins Gewicht, da der Film sich selbst nicht zu ernst nimmt und die blendend aufgelegten Hauptdarsteller in ihren Rollen wunderbar aufgehen. Vor allem fährt der Film eine illustre Riege an Gaststars auf, welche Hobbs und Shaw sogar teilweise die Show stehlen. Dadurch sind auch einige Logiklöcher nicht so störend. Hobbs & Shaw ist kein tiefgründiges Meisterwerk, aber ein verdammt launiger Action-Film. ❑

KATEGORIE: Blu-ray
EXTRAS: Altern. Szenen, Audiokom., Kampfszenen
LAUFZEIT: ca. 136 Minuten





Kain 120 Aimo

Mäuse im Dreierpack – für jeden Geschmack etwas

Von: Sascha Lohmüller

Gleich in dreifacher Ausführung erscheint die Kain-Maus aus dem Hause Roccat: die 100 Aimo (ca. 50 Euro), die 120 Aimo (ca. 70 Euro) und die 200 Aimo (ca. 100 Euro). Für den Test nahmen wir uns vornehmlich das mittlere Modell vor, denn rein äußerlich sind die drei Geräte fast identisch. Lediglich beim billigsten Modell, der 100 Aimo, sind die Seiten aus angerautem Gummi, während die anderen beiden Modelle komplett aus – anfangs etwas gewöhnungsbedürftig glattem – Plastik bestehen. Ansonsten ist die Ausstattung im Grunde dieselbe: Das Mausrad ist sehr gut verarbeitet und bietet haptisches Feedback, der dpi-Schalter direkt darunter ist gut zu erreichen und einfach zu bedienen und auch die beiden programmierbaren Daumentasten sind bequem angebracht. Als Schalter kommen die hauseigenen Titan Clicks zum Einsatz, die bis zu 16 ms schneller auf Tasteneingaben reagieren sollen. In der Praxis fällt das ehrlich gesagt kaum auf, wer jedoch professionell unterwegs ist, beispielsweise im E-Sport, könnte davon profitieren. Und natürlich sind auch alle drei Modelle mit farbiger RGB-Beleuchtung versehen: Neben dem Logo auf dem Rücken blitzt auch das Mausrad in bunten Farben auf – braucht man nicht, sieht aber schick aus. Die größten Unterschiede finden sich bei den maximalen dpi-Werten. So bietet die 100 Aimo maximal 8500 dpi – was für den Alltag sicherlich langt, Zockern aber vielleicht zu wenig sein könnte –, während die 120 und 200 Aimo bis zu 16.000 dpi unterstützen. Die 200 Aimo ist im Gegensatz zu den beiden anderen Modellen zudem noch kabellos. Einen Blick wert sind aber alle drei Varianten. ❑

KATEGORIE: Maus
PREIS: ca. 70 Euro
HERSTELLER: Roccat

TESTURTEIL 8

Good Boys

Kann nur schiefgehen: Ein Film, in dem es einzig darum geht, dass Kinder fluchen.

Von: Christian Dörre



Und so ist es leider auch. Die drei jungen Hauptdarsteller spielen zwar allesamt gut, doch das inkonsequente und in großen Teilen inkompetente Drehbuch von Produzent Seth Rogen gepaart mit einer unkreativen Regieleistung sorgen dafür, dass der Film die meiste Zeit witzlos vor sich hin dümpelt. Dass Regisseur und Co-Autor Gene Stupnitsky dann in den letzten 15 Minuten versucht, noch irgendeine Aussage in den Streifen zu pressen, ist zu spät, zu aufgesetzt und zu plump umgesetzt. Die „Abenteuer", die die drei Sechstklässler auf ihrem Weg zu einer Kuss-Party erleben, sind ziemlich lahm, einzig der übertriebene Gerechtigkeitssinn des einen Kindes sorgt gelegentlich für Schmunzler. Man merkt aber jederzeit, dass Good Boys für ein Publikum ausgelegt ist, das in den Augen von Rogen und Konsorten hysterisch lachend zusammenbricht, sobald ein etwa zwölfjähriger Junge „Fuck" oder „Shit" sagt. Der Film wäre gerne eine zeitgemäße Coming-of-Age-Komödie und denkt dabei, er wäre besonders, weil die Kids viel fluchen, vergisst dabei aber, dass auch Comedys vernünftig geschriebene Charaktere und vor allem echte Gags mit Punchlines benötigen. Zudem fällt immer wieder auf, dass die Macher von Good Boys überhaupt nicht wissen, wie sie ihre Kinder-Charaktere nachvollziehbar gestalten können. Mal sind die Kids viel zu doof für ihr Alter, mal wissen sie viel zu viel. Der Film versagt also auf ganzer Linie. ❑

GENRE: Blu-Ray
EXTRAS: Audiokom., Guest Stars, Alternativ. Ende u. v. m.
LAUFZEIT: ca. 136 Min.

TESTURTEIL


Steelseries Apex Pro

Tolle, aber extrem teure High-End-Tastatur mit voll programmierbaren Tasten

Von: Sascha Lohmüller





Auf den ersten Blick bietet die Apex Pro den gewohnten, qualitativ äußerst hochwertigen Standard für mechanische Tastaturen: hochwertiges Aluminium-Gehäuse, sehr bequeme magnetische Handballenauflage, programmierbare RGB-Beleuchtung, Makro-Funktion, USB-Anschluss, eigene Software. Bei genauem Hinsehen wartet die Apex Pro allerdings mit zwei komplett neuen Features auf. Das erste ist noch vernachlässigbar: In der rechten oberen Ecke wurde ein OLED-Display verbaut, es dient zur Lautstärke-Regelung, stellt eigene Logos dar oder hilft bei der Tastenprogrammierung. Und die ist dann auch das zweite, weitaus spannendere Feature: die hauseigenen Omnipoint-Switches verfügen über einen integrierten Sensor. Der ermöglicht es, über die Software den Druckpunkt für jede einzelne Taste individuell einzustellen, von 0,4 bis 3,6 Millimeter – das ist nicht weniger als eine technische Revolution. Allerdings hat die auch ihren Preis: Mit rund 230 Euro ist die Apex Pro ein echtes Luxusgerät. ❑

KATEGORIE: Tastatur
PREIS: ca. 230 Euro
HERSTELLER: Roccat

TESTURTEIL


A Tale of Two Sisters

Ein Klassiker des Asia-Horrors – jetzt als umfangreiche Mediabook-Version **Von:** Sascha Lohmüller



Asiatische Horrorfilme sind nicht jedermanns Sache – oft sind die Streifen etwas verwirrend und auch die kulturellen Unterschiede merkt man den Geistergeschichten aus Fernost mitunter an. Nichtsdestotrotz zählen einige Vertreter zweifelsohne zum Gruseligsten, das jemals auf Zelluloid gebannt wurde. Ansonsten hätte sich Hollywood nicht reflexartig auf The Ring, The Grudge und Co. gestürzt. Auch der koreanische Streifen A Tale of Two Sisters (2003) wurde 2009 als The Uninvited neu verfilmt, dem Original kann die Adaption aber nicht im Ansatz das Wasser reichen. Zur Story: Die beiden Schwestern Su-yeon und Su-mi kehren nach einem Psychiatrieaufenthalt wieder zu ihrer Familie zurück. Während der Vater ahnungslos ist, kommt es zwischen den beiden Töchtern und der Stiefmutter zu Zwistigkeiten, zudem geschehen im Haus unerklärliche Dinge – was vor sich geht, erfährt man erst nach zahlreichen Wendungen, deswegen verraten wir hier auch nicht mehr. Nur so viel: Das Horror-Psycho-Drama ist toll gespielt, spannend und sehenswert – sofern man eben asiatisches Kino mag. Dass wir euch das erzählen, hat natürlich seinen Grund: Jüngst erschien nämlich ein toll aufgemachtes Mediabook mit 24-seitigem Booklet und einer Bonus-Disc mit zwei Stunden Bonusmaterial – der beste Zeitpunkt also, um sich den Film in die Sammlung zu stellen. ❏

KATEGORIE: Blu-ray
LAUFZEIT: ca. 115 Min.
EXTRAS: Making-of, Deleted Scenes, div. Features

TESTURTEIL 8

Das letzte Einhorn

Ein Zeichentrick-Klassiker kehrt zurück – in Comic-Form. **Von:** Sascha Lohmüller



Man liebt ihn oder man hasst ihn, dazwischen gibt es kaum etwas – die Rede ist vom Zeichentrickfilm Das letzte Einhorn von 1982. Unbestritten ist jedoch, dass der Streifen samt schnulzigem America-Titelsong mittlerweile Kultstatus erreicht hat und auch nach über 35 Jahren noch nichts von seiner Faszination (oder seiner Langeweile, je nach Betrachter) eingebüßt hat. Was weniger Leute wissen: Der Film beruht eigentlich auf einem 14 Jahre zuvor veröffentlichten Roman des US-Schriftstellers Peter S. Beagle. Und genau dieser Roman diente nun als Grundlage für eine wirklich schick aufgemachte Hardcover-Graphic-Novel. Größte Einschränkung für Fans des Films direkt vorneweg: Der Zeichenstil ist natürlich ein anderer. Was nicht zuletzt daran liegt, dass der Großteil des damaligen Animations-Teams Topcraft wenig später ein kleines Studio namens Ghibli formte. Die neuen Zeichnungen im Buch stammen aus der Feder von Renae de Liz und sind sehr gelungen, zumal zumindest das Einhorn als Hauptcharakter dem Vorbild aus dem Film sehr ähnlich sieht. Erzählt wird natürlich nach wie vor die Geschichte des letzten Einhorns, das sich auf die gefährliche Suche nach seinen Artgenossen macht und dabei unter anderem vom tollpatschigen Zauberer Schmendrick unterstützt wird. Auch in Comic-Form ein zeitloser Klassiker – wenn man ihn denn mag. ❏

GENRE: Comic
VERLAG: Marvel/Panini
SEITENZAHL: 180
PREIS: 25,00 EURO



Battle Royale 2: Requiem

Recht durchschnittliche Fortsetzung des bahnbrechenden japanischen Action-Films Battle Royale – in einem sehr schicken Drei-Disc-Mediabook. **Von:** Sascha Lohmüller



Der erste Battle-Royale-Streifen von 2000 kann sich viele Dinge auf die Fahne schreiben: Er war ein toller, kontroverser Action-Film, die Vorlage für andere Franchises wie etwa Hunger Games oder auch für ein ganzes Videospiel-Genre mit nicht unbedeutenden Vertretern wie Fortnite oder PUBG. Allerdings zog er auch einige weniger inspirierte Nachahmer nach sich, darunter nicht zuletzt die recht enttäuschende offizielle Fortsetzung von 2003. Die erscheint nun geraume Zeit nach dem ersten Teil über Capelight ebenfalls in einem schicken Mediabook (inkl. beider Schnittfassungen) und erzählt die Story des Vorgängers weiter: Die Überlebenden des ersten Teils, in dem Schüler von der Regierung gezwungen wurden, einander zu töten, haben die Rebellengruppe „Wild Seven" gegründet und sich auf einer Insel verschanzt. Statt Bomben draufzuwerfen oder die Armee zu schicken, kidnappen die Behörden aber einfach eine weitere Klasse voller Rowdys, um sie auf die Rebellen zu hetzen. Klingt konfuser als der erste Teil? Ist es auch, was gleichzeitig neben den teils ziemlich stümperhaften Darstellern auch schon der größte Kritikpunkt an der Fortsetzung ist. Auf der anderen Seite steigert Battle Royale 2 die Action und somit auch den Gewaltgrad im Vergleich zum Vorgänger noch einmal deutlich, was ihn für Action-Fans durchaus interessant macht. Falls ihr den ersten Teil noch nicht in der Sammlung habt, empfehlen wir aber eher, zur ebenfalls neuen, zehn Euro teureren Mediabook-Edition mit beiden Filmen zu greifen. ❏

GENRE: Blu-ray
LAUFZEIT: ca. 133/152 Min.
EXTRAS: Dreharbeiten-Doku, div. Features, Trailer, Spots

TESTURTEIL 5

Kaufberatung: **VR-Headsets**

Die nächste VR-Headset-Generation steht am Start. Wir geben eine Übersicht und ermitteln, welche VR-Brille am besten zu euch passt.

Seite 102



Maustrends 2019: Geringes Gewicht, kein Kabel

Frank Stöwer



Das Jahr 2019 ist Geschichte und es ist an der Zeit, hier Rückschau zu halten. Als Eingabegeräteexperte durfte ich dieses Jahr neben einer Menge an mechanischen Tastaturen mit innovativen Schaltertechniken und RGB-Disco-Licht auch viele Gamer-Mäuse testen. Dabei überraschten mich die Anbieter nicht nur mit neuen, leistungsfähigeren Sensoren (Pixart PMW 3391 mit 18.000 Dpi, Razer Focus+ mit 20.000 Dpi), optischen Tastenschaltern (Razer), einen Nager mit Mini-Joystick (Asus ROG Chakram) oder D-Pad (Cooler Master MM830). Gerade Jahr im 2019 haben viel Hersteller ihren Premium-Mäuschen das Kabel gekappt und bieten eine drahtlose Variante an, die im Idealfall via 2,4-GHz-Band und Bluetooth mit dem PC-Kontakt aufnimmt. Beste Beispiele sind die Logitech G502 Lightspeed, Corsair Glaive, Asus Gladius 2 Wireless und Razer Basilisk/Viper Ultimate. Mit den beiden letztgenannten Modellen gibt sogar Razers Focus+ Sensor und die Hyperspeed-Technik für optimale Datenübertragung ihr Debüt. Mit ihrem geringen Gewicht von 74 g mit Akku steht die Viper Ultimate noch für einen weiteren Trend 2019, den Gewichtsverlust. Speziell die Gamer-Mäuse werden immer leichter, der Rekord liegt aktuell bei 23 g (Zaunkönig M1K bei Kickstarter). Ob sich solche Leichtgewichte jedoch durchsetzen, muss sich erst noch zeigen.

Die **PC-Games-Referenzrechner**

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzsystemen aus drei Preiskategorien.



PC Games im ABO

Brandaktuelles PC-Spiel als Key!


Spiele anschauen auf www.pcgames.de/gamesplanet


Danach das DVD-Abo bestellen auf www.pcgames.de/shop


Key für PC-Spiel einlösen bei Gamesplanet

1-Jahres-Abo







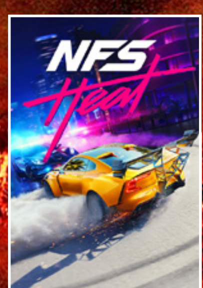
PLUS: Viele weitere Spiele!

» 12 Ausgaben PCG Extended + Top-Spiel bestellen unter:
www.pcgames.de/1-jahres-abo*

***1-Jahres-Abo PCG Extended: 72,– Euro**

2-Jahres-Abo







PLUS: Viele weitere Spiele!

» 24 Ausgaben PCG Extended + Top-Spiel bestellen unter:
www.pcgames.de/2-jahres-abo**

****2-Jahres-Abo PCG Extended: 144,– Euro (In Deutschland)**





Die **PC-Games-Referenz-PCs**

CPU

Hersteller/Modell: .... Ryzen 5 2600 (Boxed, Wraith Stealth)
Kerne/Taktung: .... 6C/12T/3,6 GHz (Turbo: 3,9 GHz)
Preis: .... **120 Euro**

ALTERNATIVE

Die **Intel-Sechskern-Alternative** wäre der **Core i5-9400F** (6C/6T/2,9 GHz, 4,1 GHz Turbo) für **145 Euro.**

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ...... Sapphire Pulse Radeon RX 570 8G
Chip-/Speichertakt: ..... 1.168 (1.285 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/**146 Euro**

ALTERNATIVE

Der **Sechskernprozessor** verfügt sogar über ausreichend Rechenleistung, um eine flottere Grafikkarte wie die **MSI Radeon RX 580 Armor 8G OC** für **169 Euro** zu befeuern. Nvidias Alternative wäre eine **GTX 1060/6G**, z. B. die von **Inno3D** für **180 Euro.**

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asrock B450M Pro4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): .. µATX/Sockel AM4 (B450)
Zahl Steckplätze/Preis: . 4 × DDR4, PCI-E 3.0 x16, PCI-E 2.0 ....x16/x1 (1/1) M.2/M-Key (1)/**74 Euro**

ALTERNATIVE

Ist **Intels Core i5-9400F** die Leistungszentrale eures Spiele-PCs, benötigt ihr ein **Sockel-1151-Mainboard**, beispielsweise das **Asrock H370M Pro4** mit H370-Chipsatz für **87 Euro**.

RAM

Hersteller/Modell: ....Patriot Viper Steel Kit 16GB, ...(PVS416G373C7K)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3733
Timings/Preis: ....17-21-21-41/**74 Euro**

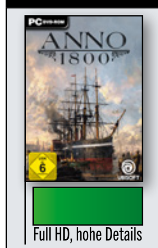
SSD/HDD

Hersteller/Modell: .... Adata XPG Gammix S5 (AGAMMIXS5-512GT-C)/Toshiba P300 High-Performance 3TB
Anschluss/Kapazität: ....M.2 NVME 512 GByte/ ....3.000 GByte
U/min/Preis: .... –/7.200/**67 Euro/68 Euro**

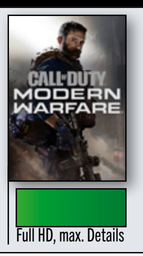
WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: . . Sharkoon S25-W (Acrylglasfenster, 2 × 5,25 -Zoll Montageplätze, 3 × 120-mm-Lüfter mitgeliefert. . . . .**49 Euro**
Netzteil: . . . Be Quiet Pure Power 11 500W ATX 2.4/**62 Euro**
Laufwerk: .... LiteOn iHAS324 (DVD [-+RW])/**14 Euro**)

ALLE DETAILS IN FULL-HD: FAST IMMER MÖGLICH



Full HD, hohe Details



Full HD, max. Details



HD, Details angepasst



Full HD, hohe Details

EINSTEIGER-PC

€ 674,-

Da AMDs Sechskerner der Zen-Plus-Generation nach wie vor günstig sind, bleibt der R5 2600 unser Spartipp. Im Gespann mit der RX570 garantiert er eine detaillierte Optik mit Full-HD-Auflösung.



Die Kombination aus Ryzen R5 3600X und Radeon 5700 verfügt über ausreichend Leistung, damit ihr viele aktuelle Spiele-Blockbuster mit einer WQHD-Auflösung ohne Detailreduktion spielen könnt. Red Dead Redemption 2 läuft jedoch nur mit einer Full-HD-Auflösung flüssig.

CPU

Hersteller/Modell: ... Ryzen 5 3600X (Boxed, Wraith Stealth)
Kerne/Taktung: .... 6c/12t/3,8 GHz (Turbo: 4,4 GHz)
Preis: ... 230 Euro

ALTERNATIVE

Eine **günstigere Alternative** wäre der **R5 3600 (195 Euro)**, der über **200 Hz** weniger Grundtakt verfügt. Bei **Intel** wäre der **Core i5-9600** (6C/6T, 3,7 GHz, 4,6 GHz Turbo), dem SMT fehlt, für **240 Euro** erhältlich.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... Powercolor RX 5700 Red Dragon
Chip-/Speichertakt: .....1.565 (1.660+ Boost)/7000 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR6/**339 Euro**

ALTERNATIVE

Mittlerweile gibt es ausreichend **Custom-Karten** der **RX-5700-GPUs** wie **Powercolors RX5700 Red Dragon**. Bei **Nvidia** müsst ihr für eine schnellere, Raytracing-fähige **RX 2060 Super** wie die **KFA2 Geforce RTX 2060 Super EX 400 Euro** bezahlen.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ....MSI MPG X570 Gaming Edge WiFi
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ... ATX/Sockel AM4 (X570)
Zahl Steckplätze/Preis: ...... 4 × DDR4, PCI-E 4.0 x16 (2), ...PCI-E 3.0 x1 (3), M.2 (2)/**200 Euro**

ALTERNATIVE

Wer auf **PCI-E 4.0** verzichten kann, benötigt nicht zwingend ein **X570-Board**. Eine **günstige Alternative** wäre beispielsweise das **Asrock X470 Master SLI** für rund **129 Euro**. Für den **Core i5-9600** benötigt ihr dagegen eine **Sockel-1151-Platine**, etwa ein **MSI Z390 Gaming Edge AC** für **174 Euro**.

RAM

Hersteller/Modell: ....Patriot Viper Steel Kit 16GB, ...(PVS416G373C7K)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3733
Timings/Preis: ....17-21-21-41/**74 Euro**

SSD/HDD

Hersteller/Modell: . Corsair MP510 (CSSD-F960GBMP510)/ .... Toshiba N300 High-Reliability (HDWN160UZSVA)
Anschluss/Kapazität: ......M.2 (PCI-E 3.0 x4) 960 GByte/ ....SATA 6.000 GByte
U/min/Preis: .... –/7.200/**125 Euro/159 Euro**

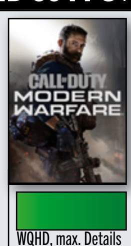
WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .... Antec P101 Silent Guardian (gedämmt, 3 × .... 120- mm- und 1 × 140-mm-Lüfter mitgeliefert)/**96 Euro**
Netzteil: .....Seasonic Focus Plus Platinum 550W/**95 Euro**
Laufwerk: ....Pioneer BDR-209EBK (BR/DVD RW)/**60 Euro**

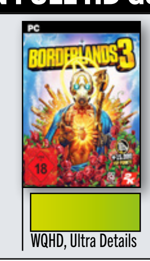
FÜR WQHD UND 60 FPS+ IN FULL HD GUT GERÜSTET



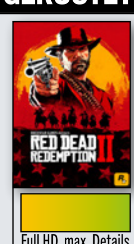
WQHD, Ultra Details



WQHD, max. Details



WQHD, Ultra Details



Full HD, max. Details

HIGH-END-PC



Mit AMDs schnellstem Achtkerner und der neuen Geforce RTX 2070 Super seid ihr für das Spielen mit allen Details inklusive Raytracing in einer Auflösung von 2.560 × 1.440 Pixeln bestens bestückt!

€ 2.346,-

CPU



Hersteller/Modell: AMD Ryzen 7 3800X + Thermalright Le Grand Macho RT
Kerne/Taktung: 8c/16t/3,9 GHz (Turbo 4,5 GHz)
Preis: 374 Euro + 69 Euro

ALTERNATIVE

AMDs Zwölfkerner, der **Ryzen 7 3900X** ist mittlerweile für **579 Euro** erhältlich. Die **Intel-Alternative** ist der **Ci7-9700K (8C/8T)** für **389 Euro**. Die **Intel-CPU** ist in Spielen minimal schneller, in Anwendungen dagegen deutlich langsamer.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE

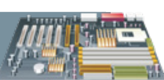


Hersteller/Modell: Gainward RTX 2070 Super Phantom GS
Chip-/Speichertakt: 1.605 (1.815+ Boost)/7.001 MHz
Speicher/Preis: 8 Gigabyte GDDR6/**559 Euro**

ALTERNATIVE

Eine flottere Alternative ist die **Asus RTX 2080 Dual O8G** für **749 Euro**. Wer **AMD** bevorzugt, entscheidet sich für ein **Custom-Modell der RX 5700 XT**. Unsere Empfehlung: die **Sapphire Pulse Radeon RX 5700 XT SE 8G** für **490 Euro.**

MAINBOARD



Hersteller/Modell: Asrock X570 Taichi
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM4 (X570)
Zahl Steckplätze/Preis: 4 × DDR4, PCI-E 4.0 x16/x1 (3/1), M.2-Key (2), **307 Euro**

ALTERNATIVE

Für den **Intel-Achtkerner i7-9700K** benötigt ihr ein **1151-Mainboard**. In der gehobenen Preisklasse ist das **Asrock Z390 Taichi** für **232 Euro** eine sehr gute Wahl.

RAM



Hersteller/Modell: G.Skill SniperX Urban Camouflage Kit (F4-3600C19D-32GSXWB)
Kapazität/Standard: 2 × 16 Gigabyte/DDR4-3600
Timings/Preis: 19-20-20-40/**134 Euro**

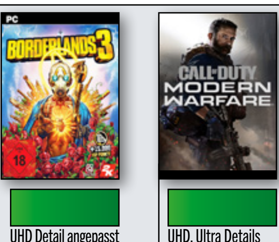
SSD/HDD



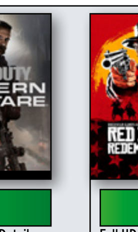
Hersteller/Modell: Corsair Force Series MP600 1TB (M.2, PCI-E 4.0 x4/Samsung SSD 860 QVO 2TB
Anschluss/Kapazität: 1.000 GByte/2.000 GByte
U/min/Preis: –/–/**218 Euro/210 Euro**

FÜR WQHD-AUFLÖSUNG OPTIMAL

- Stellt bei Borderlands 3 die Details auf „angepasst", um in der UHD-Auflösung mit 60 Fps zu spielen.
- Die RTX 2070 Super garantiert bei CoD: Modern Warfare Spielspaß mit 45/82 Fps in UHD/WQHD.
- Spielt ihr das fordernde Red Dead Redemption 2 mit maximalen Details, liegt die Fps-Rate bei 47 Fps.



UHD Detail angepasst



UHD, Ultra Details



Full HD, max. Details

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: Fractal Design Vector RS Blackout Dark TG (Seitenteil/Deckel aus Glas, 3 × 140-mm-Lüfter/**179 Euro**
Netzteil: Seasonic Prime Fanless 600 Watt/**208 Euro**
Laufwerk: Asus SBW-06D2X-U (BR-RW, USB 2.0)/**88 Euro**

LOGITECH G604: DRAHTLOSE MAUS MIT STROMSPARSENSOR, ABER OHNE AKKU UND BELEUCHTUNG

Mit der G604 Lightspeed präsentiert Logitech den inoffiziellen Nachfolger der G602. Der wirbt mit seinem stromsparenden Hero-16K-Sensor und einem guten Preis-Leistungs-Verhältnis um die Gunst der Gamer.

Neben dem energieeffizienten Hero-16K-Sensor sind die sechs programmierbaren Daumentasten das Hauptausstattungsmerkmal der für 85 Euro erhältlichen und mit 1,20 bewerteten G604, der Logitech aus Stromspargründen kein RGB-Licht spendiert. Dazu kommen zwei Knöpfe am äußeren Rand der linken Haupttaste und zwei weitere Tasten hinter dem Vier-Wege-Scrollrad aus Metall. Mit dem vorderen Knopf deaktiviert ihr die Scrollrad-Rasterung, mit dem hinteren schaltet ihr zwischen den drahtlosen Betriebsmodi (2,4-GHz-Band/Bluetooth) hin und her. Je nachdem, welche Übertragungsart ihr wählt, liefern die beiden zum Betrieb benötigten AA-Batterien laut Logitech Strom für 240 Stunden (2,4 GHz) oder bis zu fünfeinhalb Monate (Bluetooth). Das einzige Beleuchtungselement der Rechtshändermaus signalisiert die vier Dpi-Stufen, die man in der umfangreichen G-Hub-Software einstellen kann. Zur sehr guten Ausstattung gehören neben Profilspeicher und Makrofunktion eine 1.000 Hz Polling Rate, das Verlängerungskabel für den Nano-Empfänger (1,8 mm) und die G-Shift-Tastenverdopplung. Die Ergonomie ist für alle Griffstile optimal, gummierte Ablagen für den Daumen sowie Ring- und kleinen Finger machen die G604 sehr griffig. Der Hero-16K-Sensor arbeitet selbst bei 16.000 Dpi sehr präzise, verzögerungsfrei und mit einer Hubhöhe von nur 0,9 mm.



HIGH-END-GAMING-PC
Captiva I51-265



Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA



Bild: Pixabay

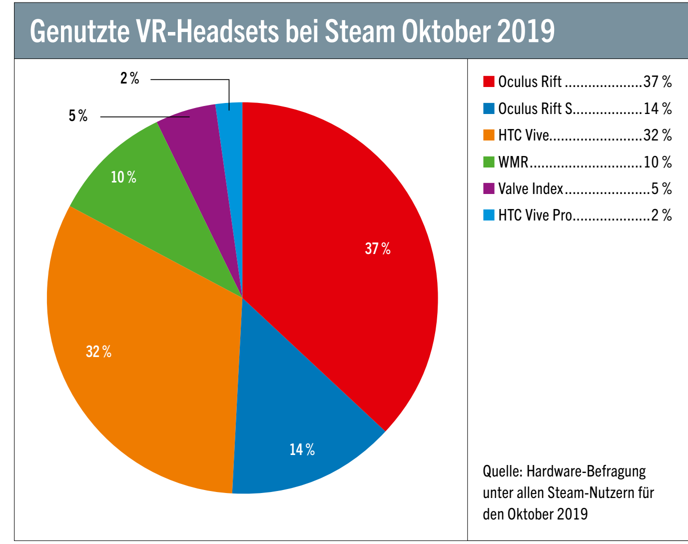
VR-Headset: Welches passt zu mir?

Nach dem ersten Schwall marktreifer VR-Brillen stehen bereits die nächsten VR-Headsets in den Regalen. Wir geben euch eine Übersicht und ermitteln, welche VR-Brille am besten zu euch passt.

Von: Alexandros Bikoulis

Ziemlich genau drei Jahre hat es gedauert, bis die VR-Glücksritter aus dem Jahre 2016 sich zu einer Nachfolge ihrer VR-Brillen durchgerungen haben. In diesen knapp tausend Tagen hat sich an der Front zwischen realer und virtueller Realität viel getan: Kinderkrankheiten, Hindernisse und Unbequemlichkeiten wurden weitestgehend eliminiert und es gibt mittlerweile Content, der weit mehr als eine bloße Techdemo darstellt. Deshalb hat sich beispielsweise Oculus von dem Outside-In-Tracking über externe Kameras verabschiedet. Stattdessen setzt man nun auf ein markerloses Inside-Out-Tracking, welches über die Kameras an den VR-Brillen ermöglicht wird. HTC und Valve, die zusammen 2016 die Vive auf den Markt gebracht haben, gehen in Sachen







Das sind die Trackingsysteme, die es seit 2016 gibt (v.l.n.r.): Outside-In-, markerbasiertes Inside-Out- und markerloses Inside-Out-Tracking

VR nun getrennte Wege. HTCs Fokus lag in den letzten drei Jahren mehr auf Geschäftskunden oder auf einem zahlungskräftigen Klientel. Deshalb wurde auch die Vive Focus für Unternehmen entwickelt und letztes Jahr gab es mit der Vive Pro ein kostspieliges Update für die alte Vive. Die Vive Cosmos soll dagegen die Vive von 2016 ablösen und hat deshalb ein ähnliches Preisschild erhalten. Der einstige Partner Valve kocht dagegen mit dem Headset Index sein eigenes VR-Süppchen. Diese VR-Brille richtet sich ganz bewusst an Enthusiasten, die nicht nur über die Rechenressourcen verfügen, eine hochauflösende VR-Brille mit 144 Hz zu befeuern, sondern auch bereit sind den Mehrpreis für neuartige Controller und Lighthouse-2.0-Boxen zu bezahlen.

DIE FREIHEITSGRADE

Damit ihr auch das richtige VR-Headset für eure Ansprüche findet, müsst ihr euren „VR-Typen“ anhand einiger Punkte bestimmen. Je nachdem, welche Rechenpower ihr zuhause habt, wie groß eure Investitionsbereitschaft ist und auf welche technischen oder benutzerfreundlichen Aspekte ihr besonders Wert legt, lässt sich das richtige Headset ermitteln. Natürlich besitzen die angesprochenen VR-Brillen ganze sechs Freiheitsgrade, auch als 6DoF (six degrees of freedom) bekannt, sodass ihr euch auch frei im Raum bewegen könnt. VR-Brillen mit drei Freiheitsgraden (3DoF) stehen nicht im Fokus, da dort eure Position fixiert ist. Dadurch kann nur die Drehbewegungen eures Kopfes registriert werden. Das mag für ein 360°-Video oder den ersten Kontakt mit der virtuellen Realität ausreichen, wirklich immersives VR ist das aber nicht und deswegen auch uninteressant. VR-Headsets mit 3DoF findet ihr vor allem bei Smartphone-Brillen wie Google Daydream oder Samsungs Gear VR, aber auch bei der autarken Brille Oculus Go. Die volle Immersion in virtuelle Welten bekommt ihr dagegen erst mit sechs Freiheitsgraden, da hier zusätzlich zur Orientierung auch noch die Position im Raum erfasst wird.

HEIMISCHE RECHENPOWER

Virtual Reality ist nicht unbedingt ein billiges Hobby, da neben dem Headset natürlich noch eine Menge zusätzlicher Hardware benötigt wird. Deshalb ist es auch extrem wichtig zu wissen, welcher Pixelschieber bei euch zuhause werkelt. Fast einstimmig fordern Hersteller moderner VR-Brillen mindestens einen Dual-Core mit

Folgende Produkte findet ihr im Test

- **HTC Vive Cosmos**
- **Oculus Rift S**
- **Valve Index**

Hyperthreading, wie zum Beispiel der Core i3-6100, 8 GB RAM und eine GPU auf dem Niveau einer Nvidia GTX 1050 Ti oder GTX 960, was in etwa vergleichbar mit einer Radeon RX 470 oder Radeon R9 290 ist. Lasst euch aber nicht von diesen moderaten Minimalanforderungen täuschen, denn die ganze Bandbreite an VR lässt sich damit nicht erfassen. Auch wenn Techniken wie „Asynchronous Timewarp" und „Asynchronous Spacewarp" den Workload von der GPU nehmen, wenn diese ausgereizt ist, dürft ihr von den Mindestanforderungen nicht zu viel erwarten. Grafisch weniger anspruchsvolle Titel wie Beat Saber sollten damit zwar keine Probleme darstellen, aufwendigere Titel wie Asgard's Wrath dagegen schon.

Richtet euch hier lieber nach den empfohlenen Systemkomponenten, die eine GTX 1060 respektive eine Radeon RX 480 mit 8 GB VRAM vorschlagen. Mit dieser Hardware solltet ihr dann in der Lage sein, dass ganze VR-Spektrum in vollen Zügen genießen zu können. Wenn ihr über eine Highend-GPU verfügt und euer System generell im Enthusiastenbereich des PC-Gaming verortet ist, solltet ihr über eine Valve Index nachdenken. Diese VR-Brille kann euer System mit den 144-Hz-Displays im Headset durchaus ausreizen und lässt durch die hohe Bildaktualisierungsrate Bewegungen in der virtuellen Realität glaubwürdiger erscheinen.

Ihr könnt es natürlich auch ganz elegant machen und auf den Rechner komplett verzichten. Dazu benötigt ihr aber eine autarke Brille, wie die Oculus Quest. Mittels markerlosem Inside-Out-Tracking setzt ihr die Brille lediglich auf, definiert einen Spielbereich und könnt loslegen. Da in der VR-Konsole nur ein SoC werkelt, habt ihr natürlich nicht die grafische Finesse, die ihr von einer PC-gebundenen Brille erwarten könnt. Sobald ihr aber die Brille an einen Rechner mit entsprechend schnellem USB-C-Kabel anschließt, erkennt Oculus die Quest als Rift-System und ihr könnt all das spielen, was euer Rechner hergibt.

DAS TRACKINGSYSTEM

Eure VR-Brille muss zwangsläufig eure Position und Orientierung bestimmen können, damit eure Bewegungen auch vollständig und realitätsgenau in die virtuelle Welt übertragen werden können. Vor drei Jahren war Outside-In-Tracking noch eine Option, aber auf dieses System wird heutzutage branchenweit verzichtet. Mittlerweile wird maßgeblich auf markerloses Inside-Out-Tracking gesetzt, welches im Jahr 2017 mit den WMR-Headsets Einzug in das VR-Ökosystem fand. Hauptgrund dürfte einerseits die Bequemlichkeit der Nutzer sein, da so die Vorbereitung eines speziellen Spielbereichs sowie das einhergehende Kabelgewirr wegfallen, anderseits ist wahrscheinlich auch der technische Fortschritt im Trackingsystem selber dafür verantwortlich.

Ja, auch bei SteamVRs Lighthouse-Boxen, die an gegenüberliegenden Seiten im Raum aufgestellt werden müssen, handelt es sich um Inside-Out-Tracking. Jedoch gibt es hier einen kleinen Unterschied zu den anderen Tracking-Systemen, wie beispielsweise bei der Rift (2016). Die SteamVR-Boxen sind nämlich „dumm" und verarbeiten keine Informationen, wie das beispielsweise die Kamera bei der PSVR macht. Vielmehr senden die kleinen Boxen ein Licht wie bei einem Leuchtturm aus, an dem sich die Brille dann im Raum orientieren kann. Dabei handelt es sich um gepulstes Infrarotlicht mit 60 Hz, welches auf Photosensoren auf der Brille trifft. Das Headset kann dann millimetergenau die eigene Orientierung und Position bestimmen, indem die zeitliche Differenz der auftretenden Laserstrahlen zur Berechung herangezogen wird. Die Lighthouse-Basisstationen stellen deshalb auch den namensgebenden Marker des Trackings dar.

Solltet ihr schon Besitzer einer Vive sein, könnt ihr für knapp 540

Die VR-Headsets der drei großen Hersteller

Oculus, Valve und HTC haben bereits vor drei Jahren den VR-Markt bestimmt. Auch im Jahr 2019 setzen die großen Drei weiter alles daran, VR zu verbreiten und zugänglicher zu machen.

Oculus Rift S



Komfortabel, einfach zu nutzen, günstig

Oculus hat vor gut sieben Jahren den ganzen VR-Hype mit einer Kickstarter-Kampagne losgetreten. Verglichen mit dem ersten marktreifen Produkt der Amerikaner ist die Rift S genau das, was man sich schon 2016 gewünscht hatte: komfortabel, wirklich einfach und ohne großen Aufwand nutzbar und relativ günstig. Wenn da nicht die kleine Schwester Quest wäre, die durch ein Update den großen Bruder kannibalisiert. Jetzt kann die autarke VR-Konsole nämlich all das, was die Rift S auch kann. Mit mehr Pixeln, besseren Schwarzwerten und einem Lüfter für schwitzige Spiele.

Enthusiastenbrille mit neuem Controller

Valve verortet die Index bei Enthusiasten, ein Preisschild von 1.080 Euro für das Komplettpaket bestätigt dies. Außer ihr habt bereits Lighthouse-Basisstationen zu Hause, dann müsst ihr für das Headset alleine nur 539 Euro hinlegen, aber ihr bekommt dafür auch einiges geboten: ein erhöhtes Sichtfeld (FOV) von 130°, hochauflösende Displays, die in der Lage sind 80, 90, 120 und 144 Hz darzustellen und neuartige Controller, die die Handhabung in der virtuellen Realität ganz neu erfinden. In der Front ist außerdem noch Platz für Module, die beispielsweise AR erlauben sollen (noch nicht erhältlich).

Valve Index



HTC Vive Cosmos



Ver(schlimm)bessertes Headset

Im Jahr 2016 war die Vive das überlegenere Headset am Markt, vor allem wegen dem Tracking. Jetzt, drei Jahre später, setzt HTC auf ein markerloses Inside-Out-Tracking und opfert damit die millimetergenaue Ortung von damals. Ergonomie, Sound und Bild wurden deutlich verbessert, aber mit den Controllern harpert es noch. Die sind leider zu groß und schwer, außerdem kann man sie in bestimmten Spielen gar nicht nutzen. Das ist äußerst ärgerlich, da in vielen anderen Aspekten der VR-Brille der Standard angehoben und verbessert wurde. Das größte Problem der Brille dürfte aber der ungerechtfertig hohe Preis sein.



Ähnliches Controller-Design: Ganz links ist der Touch Controller für die Rift (2016) zu sehen, direkt daneben der neue der Rift S und rechts außen kann man den Controller der Cosmos bestaunen. Auffällig: Oculus wird kleiner, HTC wächst.

Euro die Valve Index als Nachfolge-Brille kaufen, da diese auch mit den Lighthouse-1.0-Boxen kompatibel ist. Oder ihr entscheidet euch für eine Pimax-Brille, die mit einem extrem weiten Sichtfeld (200°) und einer enormen Auflösung von bis zu 3840 x 2160 Pixel punktet. Hier müsst ihr aber mindestens 800 Euro alleine für die Brille ausgeben.

Übersicht über die Displayeigenschaften der Headsets am Markt

VR-Brille	Display	Sichtfeld	Jahr	Preis
Oculus Quest	1.600 × 1.440, OLED, 72 Hz	100°	2019	circa 450 Euro + 80 Euro für das PC-Kabel
Oculus Rift S	1.280 × 1.440, LCD, 80 Hz	110°	2019	circa 450 Euro
Oculus Rift	1.080 × 1.200, OLED, 90 Hz	110°	2016	gebraucht circa 280 Euro
Valve Index	1.440 × 1.600, LCD, 90/120/144 Hz	130°	2019	ab 540 Euro
HTC Vive	1.080 × 1.200, OLED, 90 Hz	110°	2016	circa 660 Euro, gebraucht circa 380 Euro
HTC Vive Pro	1.440 × 1.600, AMOLED, 90 Hz	110°	2018	ab 880 Euro
HTC Vive Cosmos	1.440 × 1.700, LCD, 90 Hz	110°	2019	circa 800 Euro
HP Reverb	2.160 × 2.160, LCD, 90 Hz	114°	2019	circa 740 Euro
Pimax 5K+	2.560 × 1.440, LCD, 90 Hz	170°	2019	ab 800 Euro
Pimax 8K	3.840 × 2.160, LCD, 80 Hz	170°	2019	ab 1.000 Euro

DAS RICHTIGE DISPLAY

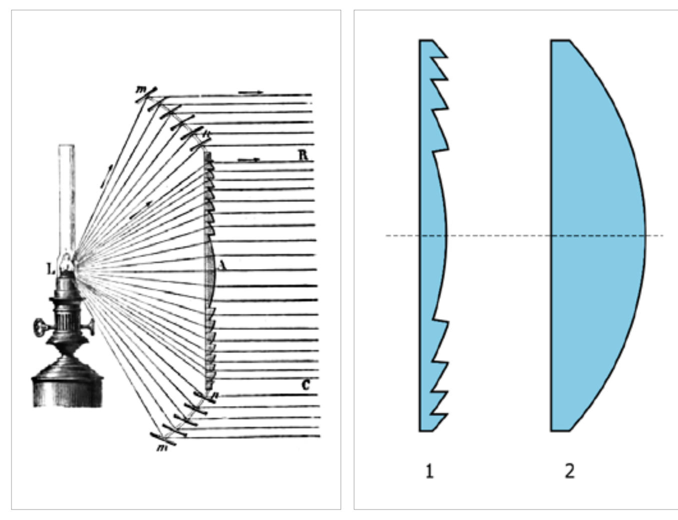
Wenn man die Auflösung der VR-Brillen von 2016 mit den heutigen vergleicht, merkt man schnell, dass die Anzahl der Bildpunkte angeschwollen ist. Bei der Oculus Rift S sind beispielsweise knapp 42 Prozent an zusätzlichen Bildpunkten hinzugekommen, bei der Quest sind es sogar um die 78 Prozent. Bei der Vive und der Vive Cosmos ist der Unterschied sogar noch gewaltiger: In der neuen Brille können ganze 89 Prozent mehr Pixel dargestellt werden. Einer der Gründe dafür dürfte einerseits der sogenannte Fliegengittereffekt sein, der auch als Screen-Door-Effekt bekannt ist. Der fiel bei den ersten VR-Modellen nämlich massiv aus und wurde von Nutzern oft als störend empfunden. Ein weiterer Grund dürfte damals aber auch die Art des Displays sein, da OLED-Displays eine Pentile-Anordnung haben, die den Screen-Door-Effekt begünstigt.

Den Auflösungs-Overkill bekommt ihr aktuell mit einem Pimax-Modell, da hier bis zu 3.840 × 2.160 Bildpunktemöglich sind. Generell wurden den diesjährigen VR-Headsets durch die Bank LC-Displays verpasst, weil dieser Bildschirm-Typ über eine echte RGB-Pixelmatrix verfügt. Dadurch werden drei statt zwei Subpixel angezeigt und der Fliegengittereffekt nahezu eliminiert – man muss sich jetzt schon richtig anstrengen, um ihn überhaupt noch zu registrieren. Dagegen fallen aber die Schwarzwerte der neuen LC-Displays schlechter aus als bei den älteren Modellen mit OLED-Bildschirmen, weil hier die einzelnen Pixel nicht ausgeschaltet werden können. Deswegen werdet ihr auch in dunklen oder schwarzlastigen Szenen vermehrt mit einem Grauwert konfrontiert. Hier muss man die Vive Cosmos aber loben, da die verbauten LCDs einen ordentlicheren Kontrast abliefern kann als die beiden anderen Headsets – der Unterschied zu OLED bleibt aber feststellbar. Der einzige aktuelle VR-Vetreter, der mit einem OLED-Display ausgestattet wurde, ist das (autarke) Headset Oculus Quest. Und auch hier ist durch die aufgebohrte Auflösung der Screen-Door-Effekt verschwindend gering.

Vielleicht sollte man noch die Bildaktualisierungsrate der Displays erwähnen, die ist nämlich nicht überall gleich. Die alten Modelle fahren alle mit 90 Hz, weil das vor drei Jahren als Voraussetzung für VR ohne Unwohlsein galt. Weit gefehlt, mag man heute sagen, da man auch darunter ein VR-Headset mit Bildern versorgen kann, wohlgemerkt ohne dass einem schlecht wird. Fasst ihr die Quest ins Auge? Die hat sich jüngst zu einer vollwertigen PC-VR-Brille gemausert, serviert euch aber nur 72 Hz. Das fällt erstmal nicht sonderlich auf, erst wenn man den direkten Vergleich zu höher getakteten Displays hat. Vor allem schnelle Bewegungen werden weniger geschmeidig dargestellt als bei höheren Refreshraten. Die Rift S aktualisiert 80 Mal in der Sekunde, die Vive Cosmos bleibt bei den etablierten 90 Hz, nur bei der Index geht mehr. Hier kann man, sofern es die eigene Hardware hergibt, noch mit 120 Hz spielen oder gar mit 144 Hz. Bewegungen sind ab 120 Hz deutlich „smoother" und bekommen dann bei 144 Hz sogar einen verblüffend realistischen Anstrich.

DIE OPTIK

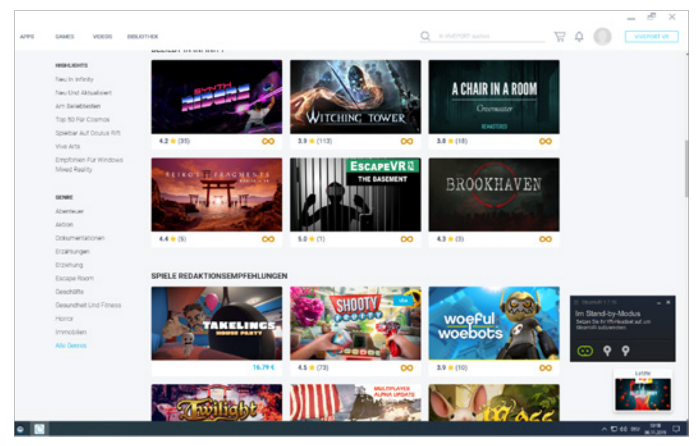
Nein, natürlich soll es hier nicht um das Aussehen der VR-Headsets gehen, man wird wohl kaum auf den Laufsteg damit wollen. Vielmehr geht es um die Linsen, die einen entscheidenden Teil zur Qualität des Bildes beitragen und mindestens genauso wichtig sind wie die Displays selber. In VR-Brillen kommen sogenannte Fresnel-Linsen zum Einsatz, da sie das Bild vergrößern können. Sie sind im Gegensatz zu normalen Linsen flach, dünn und bestehen aus einer Reihe von konzentrischen Ringen. Jede Rille hat einen geringfügig anderen Winkel, aber stets dieselbe Brennweite, sodass das einfallende Licht auf einen zentralen Brennpunkt fokussiert werden kann. Jeder dieser Ringe fungiert dabei als eigenständige Linse. Der spezielle Schliff erlaubt zudem eine Material- und



Fresnel-Linsen wurden 1822 entwickelt und waren ursprünglich für Leuchttürme gedacht. Verglichen mit einer normalen Linse (Nr. 2) hat sie deutlich weniger Gewicht.



Der Index Knuckles („Fingerknochen") von Valve. Man muss zufassen, um in VR zuzugreifen. Ansonsten werden die Controller an der Hand aufgefangen und schweben.



HTC bietet mit Viveport und dort mit der VR-Game-Flat „Infinity" einen günstigen Gaming-Service an. Das Angebot ist dabei nicht auf HTC-Produkte beschränkt.

Gewichtsreduzierung an der Optik, die notwendig für ein VR-Headset ist, da man sonst die sprichwörtlichen Flaschenböden als Objektiv bekommen würde. Der Haken daran: Der Schliff ist für einige ungewünschte Effekte wie Strahlenbüschel (God Rays) oder den Lens Flare in der Brille verantwortlich.

Bei den älteren Modellen von 2016 schlagen diese beiden unerwünschten Nebenprodukte des Linsenschliffs stärker zu Buche als bei den aktuellen Iterationen. Dort hat man beide Effekte deutlich reduziert, sodass sie nur noch in sehr kontrastreichen Szenen in Erscheinung treten. Derartige Kontrastunterschiede findet man im Spiel aber eher selten, sodass selbst mit den alten Headsets beide ungewünschten Effekte hauptsächlich während Ladezeiten sichtbar werden. Nichstdestotrotz fallen die God Rays bei der Valve Index stärker auf als bei der Oculus Rift S, am geringsten konnte man den Effekt bei der HTC Vive Cosmos beobachten.

ERGONOMIE

In den letzten drei Jahren haben sich die Hersteller der VR-Brillen vor allem um die Ergonomie gekümmert, denn jedes Headset hat diesbezüglich ein großzügiges Update bekommen. Das war auch bitter nötig, da sich die beiden 2016er Modelle lediglich mit Bändern am Kopf festzurren ließen. Das förderte einerseits die Schweißbildung in der Brille, andererseits drückte es bei korrekter Anbringung auch noch nach einiger Zeit, um dann einen Skibrillenabdruck zu hinterlassen. Davon haben sich die Hersteller mittlerweile auch verabschiedet, wenn man die autarke Oculus Quest außen vorlässt. Heutzutage kommt das Halo-Design zum Einsatz, das über einen Ring die Last der Brille auf den gesamten Schädel verteilt. Bei Valve und der Vive Cosmos wird zusätzlich noch ein Klappvisier verbaut, damit man sich schnell wieder in die reale Welt zurückbefördern kann. Außerdem vereinfacht es das Fixieren und Justieren der Brille um einiges. Bei der Oculus Rift S kann man das Visier nach dem Aufsetzen des Headsets an das Gesicht schieben.

Eine weitere Ergonomiebereicherung sind natürlich die Kopfpolster, die ihr nun dorsal und ventral findet. Hier muss ganz klar die Valve Index gelobt werden, weil dieses Headset neben der Vive Cosmos die bisher bequemste Halterung hat. Hinzu kommt noch ein Schaumstoffplatzhalter, der genutzt werden kann, wenn der Kopf für die Brille zu klein ist oder der hintere Bereich sich nicht richtig an den Schädel anschmiegt.

DIE CONTROLLER

Die neuen Controller für die Oculus Rift S und Quest erinnern sehr stark an die alten Eingabegeräte der Rift von 2016. Der Tracking-Ring wurde nach oben umgestülpt, wahrscheinlich um einfach von den Kameras erfasst zu werden, und „schützt" nun nicht mehr die Hand wie noch bei den alten Touch Controllern. Die Eingabegeräte sind insgesamt auch etwas kleiner und leichter ausgefallen, sodass vor allem bewegungsintensive Spiele nicht mehr zu Ermüdungserscheinungen in den Armen und Händen führen. Einziges Manko hier: Das Batteriefach lässt sich in hektischen Situationen viel zu einfach unabsichtlich öffnen.

Bei der Konkurrenz sieht das doch schon ein wenig anders aus. Obwohl HTC bei der Vive Cosmos das Design von Oculus kopiert hat, gibt es hier mehrere Probleme. Die Controller fallen deutlich bulliger und schwerer aus, was sich relativ schnell bemerkbar macht. Außerdem benötigt ihr zwei Mignonzellen und habt in bestimmten Spielen ein Kompatibilitätsproblem. Arizona Sunshine war beispielsweise nur im Einhandmodus spielbar, bei Pavlov wurde der Dienst völlig verwehrt. Hinzu kommt, dass man beim direkten Vergleich des Trackings mit der Konkurrenz einen Unterschied bemerkt: Das Erfassen der Controller erfolgt unsauberer, je näher man an das Headset kommt.

Einen ganz anderen und äußerst innovativen Ansatz fährt dagegen Valve mit seinen „Knuckles"-Controllern. Der Grundgedanke hier: Warum übersetzt man die natürliche Greifbewegung der Hand nicht auch so in die virtuelle Realität? Gesagt, getan: Statt einen Trigger (Abzug) oder Knopf zu drücken, greift man einfach nach dem virtuellen Objekt, so wie man das gewohnt ist. Das bedarf anfangs etwas Einarbeitung, funktioniert aber recht schnell intuitiv und ist vor allem in Situationen, in denen man sonst durchgehend eine Taste gedrückt halten muss, äußerst angenehm. Ganze 87 Sensoren erfassen die Position der Hand und Finger, stellen aber auch die Grifffestigkeit und die Bewegung eurer Extremi-

täten fest. Damit können ihr nicht nur greifen, sondern natürlich auch werfen. Am deutlichsten kann man die Technik aber mit Handgesten vorführen, denn jeder Finger wird erfasst und wiedergegeben. Schere, Stein, Papier mit der VR-Brille? Mit den Knuckles-Controllern ist das überhaupt kein Problem mehr. Dank Lighthouse-2.0-Trackingsystem werden die neuartigen Eingabegeräte ohne Probleme auf den Millimeter genau erfasst.

VR-HEADSET-KAUFBERATUNG
ABSCHLIESSENDE WORTE

Im Grunde machen im Jahre 2019 die VR-Headsets der drei Hersteller nichts gundlegend falsch oder wirklich anders. Hier kann man wirklich nach dem eigenen Gusto, dem Geldbeutel und der Rechnerausstattung verfahren, wenn man sich unsicher ist. Bei der HTC Vive Cosmos ist mit den Controllern im Moment noch einiges im Argen, weswegen wir hier vorläufig erst einmal von einem Kauf abraten, bis zumindest die Kompatibilität mit VR-Spielen erhöht wurde. Wenn ihr genug Platz und Geld habt, lohnt sich die Investition in die Index von Valve. Ihr bekommt hier aktuell eindeutig das beste Tracking serviert inklusive hochauflösender Displays und einer Bildaktualisierungsrate von bis zu 144 Hz. Hinzu kommen noch die neuartigen Controller, die der Immersion sehr zuträglich sind, weil sie eben Bewegungen natürlich in die virtuelle Realität übertragen und nicht auf abstrakte Eingaben angewiesen sind. Wer nicht mal eben 1.079 Euro für ein Komplettsystem von Valve übrig hat oder einen ganzen Raum für das Projekt VR opfern kann, sollte sich eine der beiden Brillen von Oculus anschauen. Erhältlich sind diese Headsets jeweils für 449 Euro. Durch das PC-Link-Update im November für die Quest ist die Rift S fast obsolet geworden. Dadurch kann die autarke Konsole – in Kombination mit einem Rechner – auch als kabelgebundenes PC-VR-Headset mit allen grafischen Annehmlichkeiten genutzt werden. Die Rift S mag zwar etwas komfortabler sein, hat aber eine geringere Auflösung und LC-Displays, wohingegen die Quest mehr Pixel anzeigt und einen OLED-Screen hat. ❑

FAZIT

Noch nicht die 2. Generation
Bei den aktuellen VR-Brillen kann man noch nicht von einer zweiten Generation sprechen, aber von einem deutlichen Entwicklungssprung. Angegangen wurden vor allem die Punkte, die den Einstieg in VR für so manchen unmöglich machten. Das Inside-Out-Tracking eliminiert durch die Kameras am Headset externe Sensoren und smarte Herangehensweisen reduzieren den Workload für die GPU.

VR-Headsets			
Produktname	**Valve Index**	**Oculus Rift S**	**HTC Vive Cosmos**
Hersteller/Website	Valve/www.valvesoftware.com/de/index	Oculus VR/www.oculus.com	HTC/www.vive.com
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	539 Euro/ok	449 Euro/gut	799 Euro/schlecht
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/valvevr	www.pcgh.de/oculusbrillen	www.pcgh.de/vivecosmos
Veröffentlicht	Juni 2019	April 2019	November 2019
Minimalanforderungen (GPU/CPU)	GTX 970, R9 290/Core i5-4590, AMD FX 8350	GTX 1050 Ti, RX 470/Core i3-6100, Ryzen 3 1200	GTX 970, R9 290/Core i5-4590, AMD FX 8350
Empfohlene (GPU/CPU)	GTX 1060, RX 480/Intel Core i5-4590/Ryzen 5 1500X	GTX 1060, RX 480/Intel Core i5-4590/Ryzen 5 1500X	GTX 1060, RX 480/ Intel Core i5-4590/Ryzen 5 1500X
Betriebssystem	Windows 10, Steam, SteamVR	Windows 10, Oculus Software, Steam, SteamVR	Windows 10, Viveport, Steam, SteamVR
Ausstattung			
Controller	197 g inklusive festverbauten Akku	105 g ohne Batterien, 130 g mit Batterien	167 g ohne Batterien, 215 g mit Batterien
Tragekomfort	Sehr hoch, dank Halo-Band und Polstern	Hoch, dank Halo-Band und Polstern	Sehr hoch, dank Halo-Band, Polstern und Lüfter
Kopfhörer (integriert)	Verankert, exzellenter Klang, basslastig	Integriert, 3,5mm-Klinke-Anschluss, schlechter Klang	Abnehmbar, am Halo-Band befestigt, guter Klang
3D-Audio	Ja	Ja	Ja
Kabellänge (m)	6 Meter	5 Meter	5 Meter
Benötigte Anschlüsse	Displayport 1.2, USB-C-3.0	Displayport 1.2, USB-C-3.0	Displayport 1.2, USB-C-3.0
Trackingsystem	Markerbasiertes Inside-Out	Markerloses Inside-Out	Markerloses Inside-Out
weiteres Zubehör	Lighthouse-2.0-Basisstationen, Putztuch, Half Life: Alyx	Adapter für HDMI-Ports, Putztuch	Halbes Jahr Mitgliedschaft bei Viveport Infinity Gaming-Flatrate, kommt mit Linkbox, modularer Aufbau, Putztuch
Eigenschaften			
Auflösung pro Auge/Pixeldichte	1.440 × 1.600	1.280 × 1.440 Pixel	1.440 × 1.700
Displaytyp/Bildaktualisierungsrate	LCD/80, 90, 120, 144 Hz	LCD/80 Hz	LCD/90 Hz
Godrays/Lens Flare/Fliegengitter	mittel/wenig/nicht erkennbar	marginal/wenig/nicht erkennbar	marginal/marginal/nicht erkennbar
Room Scale	Ja, Voraussetzung	Ja, möglich und dafür ausgelegt	Ja, möglich und dafür ausgelegt
Sichtfeld (diagonal)	130°	110°	110°
Gewicht	788 Gramm	620 Gramm	665 Gramm
Interpupillardistanz einstellbar	Ja, einstellbar, 61-73 mm	Nein, nicht einstellbar, digital nachjustierbar	Ja, einstellbar, 61-73 mm
Ergonomie	sehr gut	sehr gut	sehr gut
Besonderheiten	Kann über Module erweitert werden, sofern jemand welche produziert	Passthrough, Sound kann ausgetauscht werden	Passthrough-Taste am Headset, Passthrough, Möglichkeit weitere Module nachzukaufen
FAZIT	+ Bestes Tracking, Bildaktualisierungsrate − Ressourcenhungrig, braucht eigenen Raum	+ Komfortabel und einfache Nutzung − Sound ist miserabel	+ Verbesserungen zum Vorgänger − Viel zu teuer, Probleme mit Controllern
	Wertung: ★★★★½	Wertung: ★★★½	Wertung: ★★½



Schön und **schnell**

Der beste Kompromiss aus einer guten Bildqualität (schön) einerseits und einer flüssigen Bildwiedergabe (schnell) andererseits ist nach wie vor die WQHD-Auflösung bei (mindestens) 144 Hz.

Von: Manuel Christa

Es gibt auf dem Konsolenmarkt ein inflationär genutztes Stichwort. Kaum ein Satz kann fallen, ohne das ominöse „4K“ laut und gewichtig erschallen zu lassen. Nun ja, neue Hardware will selbstverständlich attraktiv ins Rampenlicht gerückt werden. Dennoch mag der Trubel um „4K“ dem einen oder anderen PC-Spieler etwas befremdlich vorkommen, schließlich gibt es entsprechende PC-Monitore schon seit vielen Jahren – manche wenige Enthusiasten rüsten nun auf 3.840 × 2.160 Pixel auf oder haben es schon längst getan. Außerdem liegt die eigentliche Renderauflösung der Konsolen oft deutlich unter der als 4K-Ultra-HD spezifizierten Auflösung, ist also streng genommen oft gar kein „4K“. Zudem rechnen die Daddelkisten in weiten Fällen zu langsam, um mehr als 30 Fps darstellen zu können, während man auf dem PC mit potenten Grafikkarten und unter Umständen etwas Detailverzicht selbst in Ultra HD schon lange 60 Fps erzielen kann. PC-Spieler zucken beim vermeintlich hippen Thema „4K-Gaming“ daher eventuell etwas ratlos die Achseln.

WENIGER IST MEHR

Unter den PC-Spielern ist Ultra HD eher eine kleine Nische. Weniger Pixel, dafür mehr Fps – oft ist die höhere Bildrate bei etwas niedrigerer Auflösung (WQHD) der bessere Kompromiss im Vergleich zur größtmöglichen Pixelanzahl und/oder -dichte, selbst mit RTX- oder Navi-Grafikkarten. Mit bezahlbaren Mittelklasse-GPUs sind in WQHD bereits geschmeidige dreistellige Bildraten denkbar. Etwas, wovon Konsolenspieler mit ihren großen, hochauflösenden 60-Hz-TVs nach wie vor träumen können. Ohne Vsync ist Tea-



ring bei 144 Hz weniger auffällig als auf einem vergleichbaren 60-Hz-Display, mit Vsync ist aufgrund der höheren Refreshraten die Eingabelatenz weitaus niedriger – selbst wenn die Bildraten auf beiden Displays die gleichen wären. Außerdem kommen entsprechende Gaming-Displays mit WQHD-Auflösung und 144 Hz oft mit einer variablen Synchronisation wie Free- oder G-Sync daher. Diese erlaubt – dank Gleichschaltung der Monitorfrequenz mit der Bildrate – eine tearing-freie Darstellung bei minimaler Latenz. Die hohe maximale Refreshrate kommt in Kombination mit hohen Bildraten indes nicht nur kompetitiven Shooter-Fans zugute. Auch Einzel- oder gar Gelegenheitsspieler können die gegenüber einem 60-Hz-Display wesentlich flüssigere Darstellung feststellen, schätzen und genießen lernen. Und auch auf die Gefahr hin, dass es ein wenig nach einem Scherz klingt: Selbst Excel- und Office-Nutzer werden sich nach der Begegnung mit einem 144-Hz-Desktop höchstwahrscheinlich nicht mehr frohgemut mit 60-Hz-Tabellenkalkulationen abfinden wollen. Doch natürlich ist WQHD und 144 Hz besonders für Gaming mit hohen Bildraten interessant. Um noch einmal auf „4K-Gaming“ zurückzukommen hier ein kleines Rechenbeispiel: Für Ultra HD bei 60 Fps muss die Grafikkarte 50,2 Gigapixel pro Sekunde auf das Display zeichnen, bei WQHD und 144 Fps sind es 53,1 Gigapixel pro Sekunde, zudem muss die CPU mehr als doppelt so schnell rechnen können. Jawohl, 1440p/144 Fps ist anspruchsvoller als 2160p/60 Fps – Geschwindigkeit übertrumpft Auflösung.

ALTE AUFLÖSUNG, NEUE MONITORE

Nun ist es knapp eineinhalb Jahre her, dass wir den ersten WQHD-Praxisartikel samt Monitor- und Spieletests abgedruckt haben. Vieles davon hat nach wie vor seine Gültigkeit. Schon seit 2016 gibt es beispielsweise gute, schnelle IPS-Panels mit 144 Hz, welche noch immer recht aktuell sind. Vergleichbare neuere Modelle bieten nicht unbedingt viel mehr und sind auch nicht deutlich billiger. Aber die Evolution steht nicht still: Davon abgesehen, dass sich nun mit Ultra HD bei 144 Hz eine neue (sündhaft teure) Oberklasse etabliert hat, sind auch neue WQHD-Monitore etwas besser geworden, wenn auch nicht unbedingt mit großen technischen Sprüngen: 165 Hz ist nun das neue 144 Hz in vielen Modellen. Mehr ist natürlich immer besser, aber der Unterschied von 21 Hz ist fast vernachlässigbar. LG präsentiert den ersten IPS-Monitor mit 1 ms Reaktionszeit. Na ja, wer’s glaubt – aber dazu später mehr. Der schnellste IPS ist jedenfalls der LG 27GL850. Asus bringt mit dem VG27AQ einen IPS-Monitor, der erstmals Freesync und die Low-Motion-Blur-Technik gleich-

Folgende Produkte findet ihr im Test

- **Asus TUF Gaming VG27AQ**
- **Gigabyte Aorus CV27Q**
- **Gigabyte Aorus FI27Q-P**
- **HP Omen X 27**
- **Lenovo Legion Y27gq-25**
- **LG Ultragear 27GL850-B**

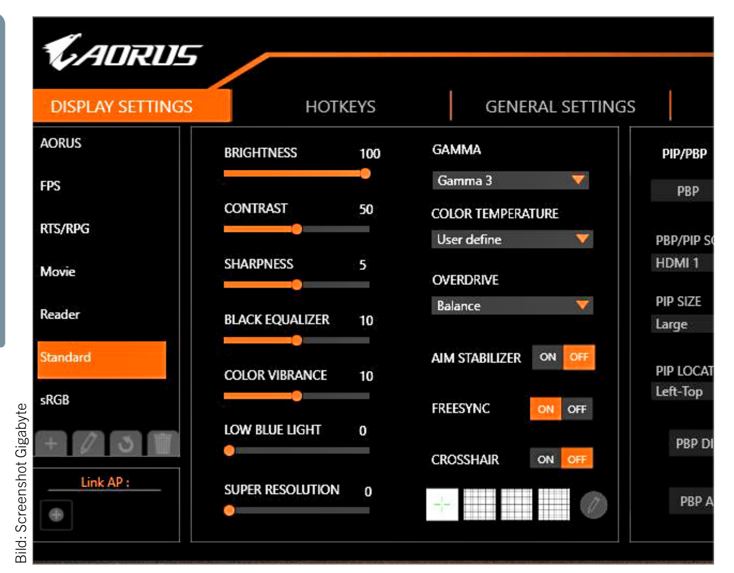


Bild: Screenshot Gigabyte

Gigabyte spendiert allen Monitoren eine praktische Windows-Anwendung, die allerlei Einstellungsmöglichkeiten und Funktionen bietet.

Übersicht: Reaktionszeiten in Millisekunden

von	auf	HP Omen X 27	Lenovo Legion Y27gq-25	LG 27GL850	Asus TUF Gaming VG27AQ	Gigabyte FI27Q-P	Gigabyte Aorus CV27Q
Grau 25 %	Weiß	2,7	3,0	4,7	6,9	6,2	2,5
Weiß	Grau 25 %	3,1	3,4	4,7	5,3	7,6	4,9
Grau 50 %	Weiß	2,9	2,9	4,9	5,5	6,1	2,8
Weiß	Grau 50 %	2,1	2,9	5,1	6,8	8,3	6,4
Grau 75 %	Weiß	2,7	3,0	5,3	6,1	6,7	3,8
Weiß	Grau 75 %	1,1	2,1	4,9	7,8	6,8	6,7
Schwarz	Weiß	2,7	2,9	5,6	6,5	7,2	7,3
Weiß	Schwarz	0,9	1,0	3,8	6,6	5,6	4,0
Grau 50 %	Grau 25 %	3,1	3,1	4,5	4,9	7,7	5,3
Grau 25 %	Grau 50 %	2,2	2,5	4,8	9,7	9,6	5,7
Grau 75 %	Grau 25 %	3,1	2,9	5,0	4,9	8,8	6,5
Grau 25 %	Grau 75 %	1,1	1,6	5,0	8,1	6,9	10,3
Grau 75 %	Grau 50 %	2,7	2,8	5,8	10,2	11,7	11,7
Grau 50 %	Grau 75 %	1,5	1,7	5,1	10,6	8,3	10,6
Schwarz	Grau 25 %	2,5	3,2	4,9	5,0	9,9	14,7
Grau 25 %	Schwarz	0,5	0,5	3,5	6,4	5,2	3,2
Schwarz	Grau 50 %	3,1	3,8	5,1	5,8	13,9	33,6
Grau 50 %	Schwarz	0,5	0,6	3,3	7,3	4,7	5,4
Schwarz	Grau 75 %	2,9	2,9	5,2	15,6	14,4	39,8
Grau 75 %	Schwarz	0,5	0,5	3,5	6,4	4,7	5,5
	MIN	0,5	0,5	3,3	4,9	4,7	2,5
	MAX	3,1	3,8	5,8	15,6	14,4	39,8
	Durchschnitt	2,1	2,4	4,7	7,3	8,0	9,5
	Panel-Technik	TN	TN	IPS	IPS	IPS	VA
	Diagonale	24	27	27	27	27	27

■ @ 0-4 ms ■ @ 4-8 ms ■ @ 8-12 ms ■ @ über 12 ms

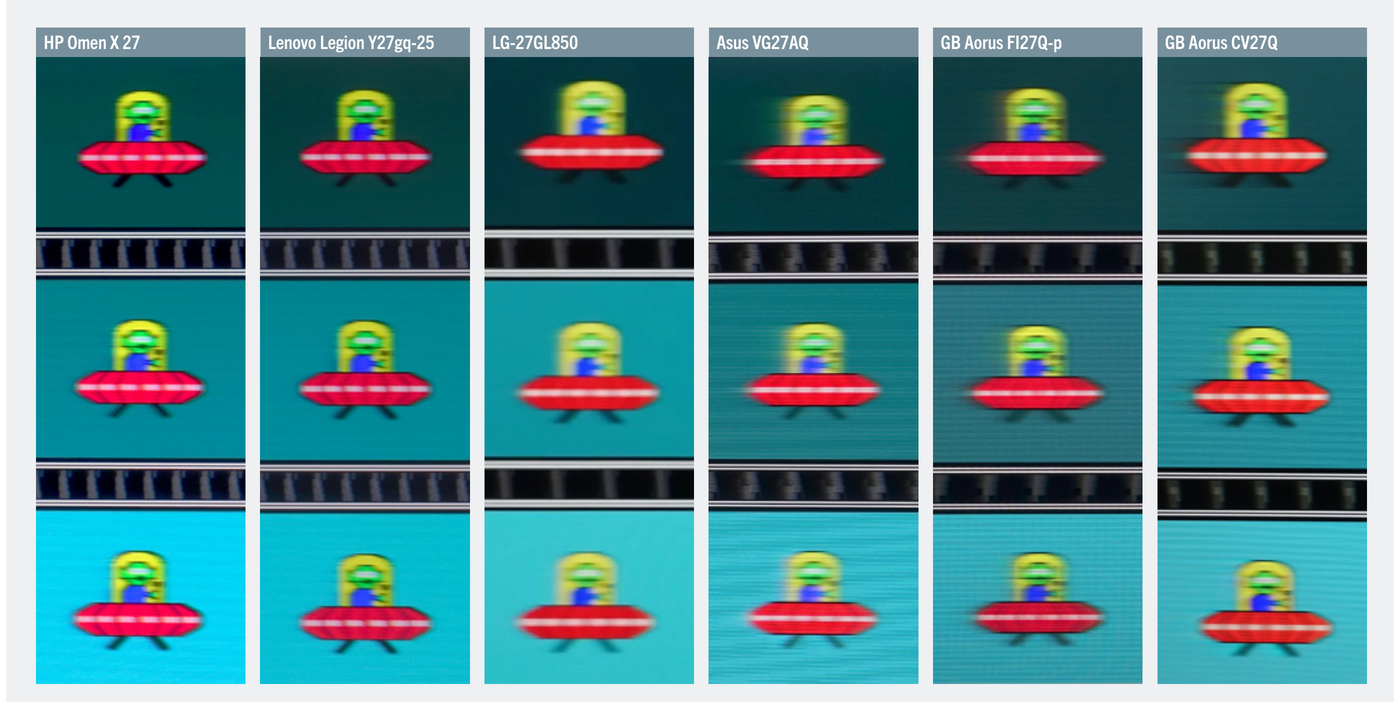
zeitig bietet. Bisher schloss sich beides aus. Wir testen sechs aktuelle 27-Zöller mit WQHD.

GIGABYTE AORUS FI27Q-P: Freesync-Oberklassemodell mit üppiger Ausstattung. Der AD27QD war Anfang des Jahres Gigabytes Debüt unter den Monitoren. Das war ein ziemlicher Paukenschlag, denn er konnte sowohl mit einem guten Panel als auch mit zahlreichen Gaming-Features überzeugen. Nach wie vor ist die Geräuschunterdrückung (Active Noise Cancellation) ein Exklusivmerkmal aller Gigabyte-Monitore. Doch zugegeben, das braucht wirklich nicht jeder Gamer, schon gar nicht im Monitor. Es funktioniert aber relativ gut, außerdem bieten die Aorus-Monitore auch alles andere, was man sich bei einem Gaming-Monitor vorstellen kann. Von der Softwaresteuerung über das individuelle Fadenkreuz bis hin zum Bildfrequenz-Zähler ist auch beim FI27Q(-P) alles Erdenkliche dabei. Es handelt sich hier wohl um den Nachfolger des Pioniers AD27QD. So hat auch er ein gutes IPS-Panel von Innolux und die Unterschiede fallen erst beim näheren Hinsehen auf: Es handelt sich jetzt um 165 Hz anstatt „nur" 144 Hz und die Schwarzwert-Aufhellung, hier „Black Equalizer" genannt, soll nun noch besser funktionieren. Letzteres können wir zum einen ohne direkten Vergleich zum Vorgänger nicht wirklich bestätigen und zum anderen ist es eine Funktion, die nur die wenigsten Spieler brauchen. Schließlich versaut man sich dadurch den Kontrast. Und der ist wie auch schon beim Vorgänger hier mit ca. 1.100:1 ziemlich gut für ein IPS-Panel. Er bietet eine hervorragende Farbraumabdeckung und Farbtreue mit Quasi-10-Bit (8 Bit & FRC), auch wenn man sich diesen Vorteil auf Kosten der bestenfalls durchschnittlichen Reaktionszeiten erkauft. Diese fallen für IPS allenfalls mittelmäßig aus – auch das hat der FI27Q-P mit dem Vorgänger gemein. Es gibt übrigens zwei Versionen des Monitors: Mit und ohne P am Ende im Namen. Der Unterschied in der P-Version ist der Scaler, der Displayport 1.4 statt 1.2 bietet und damit auch eine höhere Bandbreite. Dadurch ist eine 10-Bit-Darstellung inklusive HDR ohne Farbunterabtastung möglich. Der Unterschied zu vollen 8 Bit oder beschnittenen 10 Bit ist erfahrungsgemäß gering – erst recht bei einem Monitor, der nur DisplayHDR 400 bietet, was außerdem ohne Local Dimming die Bezeichnung HDR schlicht nicht verdient. Davon abgesehen handelt es sich, wie auch schon beim Vorgänger, um einen guten IPS-Monitor im WQHD-165-Hz-Sweet-Spot. Zum Testzeitpunkt ist der FI27Q(-P) noch nicht lieferbar und für fast 700 Euro gelistet, was hoffnungslos überteuert ist. Gigabyte lässt sich die Gaming-Features fürstlich bezahlen: Denn andere Modelle haben das gleiche Innolux-Panel und sind schon für unter 400 Euro zu haben, beispielsweise der Acer Nitro VG270UP, den wir bislang leider noch nicht testen konnten. Aber auch den Aorus AD27QD gibt es auf dem Markt, kaum schlechter und deutlich günstiger als seinen Nachfolger.

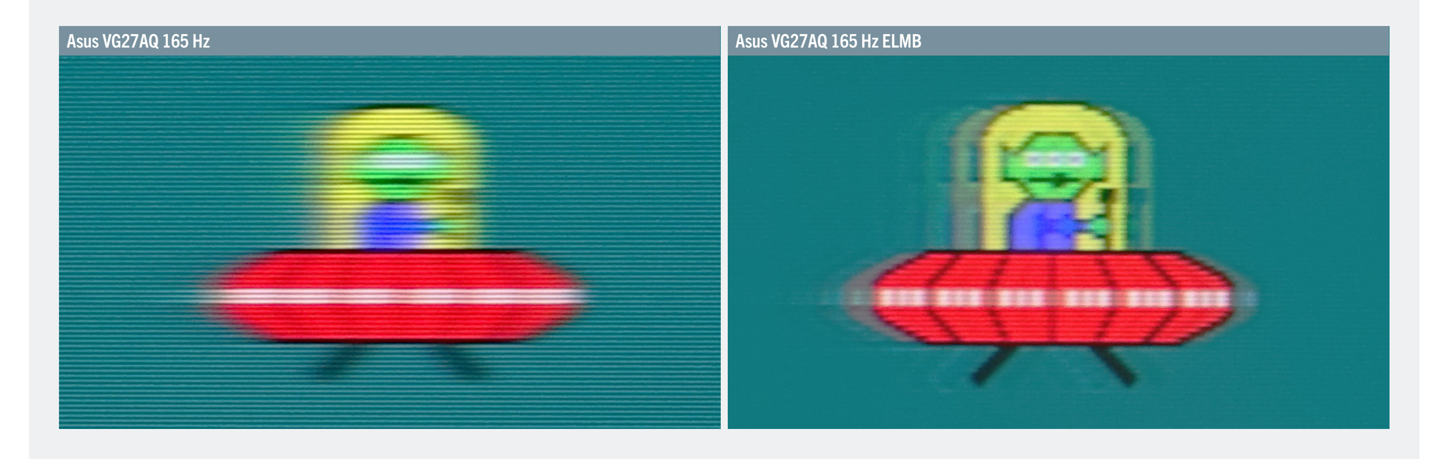
WHP OMEN X 27: Der günstigere WQHD-Monitor mit 240 Hz. Knapp drei Jahre, nachdem der erste 240er auf den Markt gekommen ist, sind die 240 Hz nun im Herbst 2019 auch mit WQHD-Auflösung möglich. Der Omen X 27 ist eines der beiden ersten Modelle mit gleichem Panel. Hier handelt es sich wie auch schon bei den ersten 240ern um TN-Panels, jedoch diesmal mit nativen 8 Bit an Farbtiefe statt nur 6 Bit mit Framerate Control (FRC). Der Unterschied ist unserer Ansicht nach auch von Laien sichtbar. Wie von ihm erwartet, bietet der X 27 sensationell niedrige Reaktionszeiten und demnach mit 240 Hz auch ein absolut schlierenfreies Bewegtbild, welches nur mittels Low-Motion-Blur-Technik etwas schärfer werden würde, was der Monitor aber nicht wirklich braucht. Außerdem darf hier der Overdrive auf höchste Stufe hochgeschraubt werden, ohne bei 240 Hz an Ghosting oder Korona-Effekt zu leiden. Nach wie vor leidet das TN-Panel aber an schlechter Blickwinkelstabilität, als Videobildschirm mit mehreren Zuschauern eignet er sich also nicht. Ebenso schwächelt der Kontrast mit seinem erhöhtem Schwarzwert etwas. Im Gegensatz zu den IPS- und VA-Modellen handelt es sich hier um einen Monitor für schnelle Shooter. Der Kompromiss bei der Bildqualität ist nicht mehr ganz so groß wie damals bei den Full-HD-Modellen, dafür ist der Pionier mit ca. 600 Euro auch nicht gerade günstig. Mit mehr Konkurrenz ändert sich das.

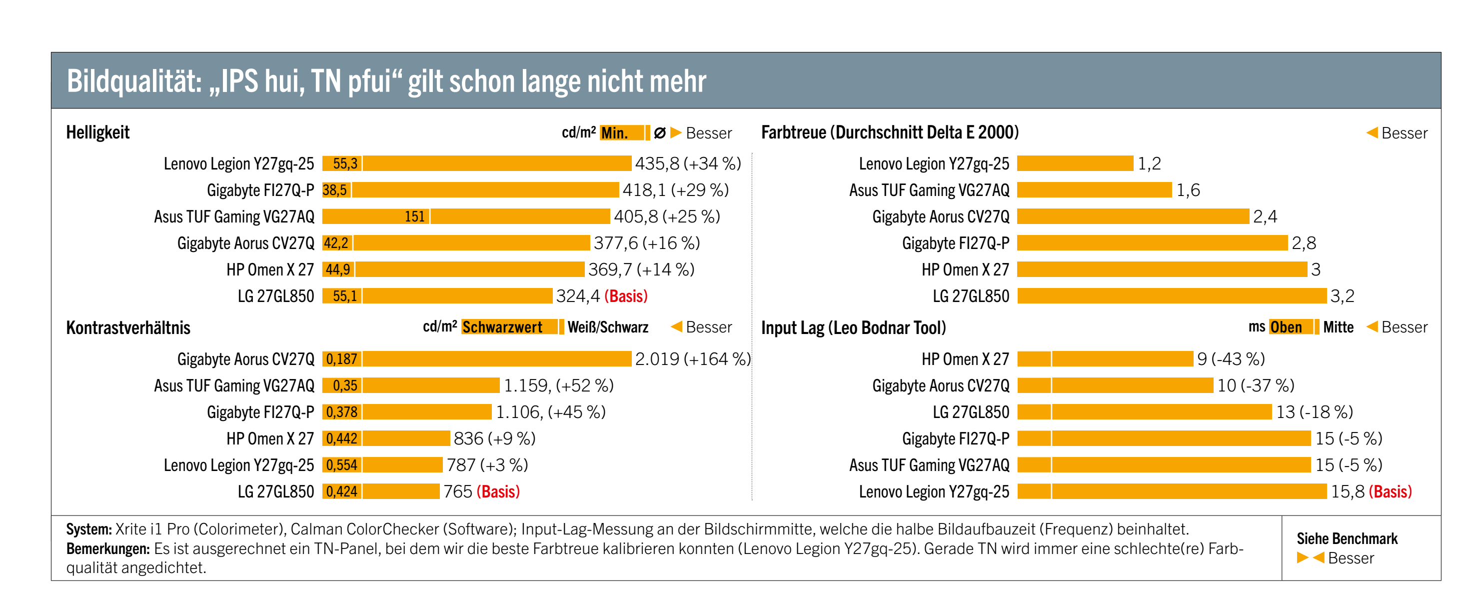
Schlierenvergleich mit dem Test-Ufo

Mithilfe der Webseite testufo.com/ghosting vergleichen wir die Bewegungsschlieren. Die Reaktionszeiten sind nur die halbe Miete zu einem schlierenfreien Bild, eine hohe Bildwiederholrate gehört auch dazu. Statt sich dort in Zahlen zu verlieren, bietet das Testufo einen praktischeren Vergleich, was am Display zu sehen ist.



So niedrig die Reaktionszeit auch ist, eine Reduzierung der Unschärfe mittels flimmerndem Hintergrundlicht sorgt noch immer für das schärfste Bewegtbild an einem LCD-Monitor. Hier ein Vergleich am Asus TUF Gaming VG27AQ mit und ohne „ELMB".





ASUS TUF GAMING VG27AQ: Scharf und rissfrei gleichzeitig dank Freesync und „ELMB". Von Asus kennen wir eigentlich nur Monitore mit der Untermarke „ROG", während „TUF" die Mittelklasse darunter darstellen soll. Beim VG27AQ handelt es sich aber um einen Monitor mit einem schnellen und guten IPS-Panel, der außerdem erstmals zwei Funktionen gleichzeit bietet, die sich bislang gegenseitig ausgeschlossen haben: Freesync ist hier zusammen mit der Unschärfereduzierung per Hintergrundflimmern möglich, die Nvidia etwa ULMB nennt. Jeder Hersteller hat für die Low-Motion-Blur-Technik einen anderen Marketing-Namen. An sich ist die Funktion revolutionär: Anstatt die Schlieren zu verringern, indem man mit IPS möglichst niedrige Reaktionszeiten erreicht, bietet der VG27AQ eine Unschärfereduzierung, die nach wie vor die beste Bewegtbildschärfe auf CRT-Niveau hievt, ohne hier auf ein rissfreies Bild mittels Freesync oder G-Sync verzichten zu müssen. Ganz so perfekt funktioniert das aber nicht: Mit (übertakteten) 165 Hz flackert das Bild bei dynamischer Bildwiederholrate. Mit „ELMB" ist außerdem starkes Ghosting sichtbar. Beides zusammen verwendet man besser mit nativen 144 Hz. Davon abgesehen überzeugen andere Messwerte: Der Input Lag ist hervorragend niedrig: mit 9 ms in der Bildschirmmitte und 1,2 ms oben bleibt kein Frame im Scaler hängen. Die Farbtreue ist mit 1,6 für einen relativ günstigen Gaming-Monitor hervorragend, sodass er sich auch für Grafikarbeiten eignet. Daher verzeiht man ihm die kleineren Macken.

LENOVO LEGION Y27GQ-25: Der erste WQHD-Monitor mit 240 Hz. Lenovo war etwas schneller auf dem Markt als HP mit seinem 240er. Und auch wenn sie beide wohl das gleiche Panel haben, gibt es gravierende Unterschiede zwischen den Monitoren. Gemein haben sie die hervorragende Bewegtbilddarstellung, also die niedrigen Reaktionszeiten, welche in nahezu vollkommener Schlierenlosigkeit resultieren. Schon in der Ausstattung unterscheiden sich beide: Lenovo bietet den Monitor mit einem Lautsprecher, der sich am Standfuß montieren lässt. Dieser hat einen deutlich besseren Klang als so manche Boxen, die hinter dem Panel verbaut sind und nur Telefonhörerqualität abliefern. Die (E-Sport-)Zielgruppe des Monitors dürfte aber ohnehin mit Headset spielen. Das sollte man hier auch, denn das G-Sync-Modul ist im Y27gq mit einem Lüfter versehen. Mit 0,3 Sone einen halben Meter vor dem Panel ist er zwar nicht unbedingt störend, aber auf jeden Fall bei Stille wahrnehmbar. Leider ist er auch nicht reguliert und läuft, wie bei den G-Sync-Ultimate-Modellen, nach dem Ausschalten minutenlang sinnlos nach, wodurch der Monitor stetig 30 Watt säuft. Die Farbabweichungen sind mit 1,2 für ein TN-Panel zwar sensationell niedrig, jedoch sorgt der Gammawert für einen ungleichmäßigen Graukeil. Mithilfe eines Testbildes und etwas Justieren im OSD lässt sich das Manko aber beheben. Mit knapp 1.000 Euro ist der Monitor trotz Lautsprecher und nativem G-Sync noch viel zu teuer. Erst recht jetzt, da das Panel im HP für viel weniger zu haben ist.

WQHD-Monitore

Auszug aus Testtabelle mit 30 Wertungskriterien

	27 Zoll (PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 01/2020 1,52)	27 Zoll (PC Games TOPTECHNIK Ausgabe 01/2020 1,67)	27 Zoll (PC Games PREIS-LEISTUNG Ausgabe 01/2020 1,73)
Produktname	**Aorus FI27Q-P**	**Omen X 27**	**TUF Gaming VG27AQ**
Hersteller	Gigabyte	HP	Asus
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 700,-/ausreichend	Ca. € 599,-/befriedigend	Ca. € 520,-/befriedigend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/2143689	www.pcgh.de/preis/2157126	www.pcgh.de/preis/2112120
Ausstattung (20 %)	**1,70**	**2,10**	**1,73**
Anschlüsse	2× HDMI 2.0, 1× Displayport 1.4, 2× USB 3.0	1x HDMI 2.0, 1x Displayport 1.4, 2x USB-A 3.0, 1x USB-A 3.0 mit Schnellladefunktion	2x HDMI 2.0, 1x Displayport 1.2
Max. Auflösung/Pixeldichte	2.560 × 1.440/108,8 ppi	2.560 × 1.440/108,8 ppi	2.560 × 1.440/108,8 ppi
Panel-Typ/Diagonale	IPS (Innolux)/68,6 cm	TN/68,6 cm	IPS/68,6 cm
Netzteil/Vesa-Halterung	Intern/100 × 100 (belegt)	Extern/100 × 100 (via Adapter, inklud.)	Intern/100 × 100 (belegt)
Gewicht/Maße (inkl. Standfuß)	8 kg/62 cm × 49 cm × 24 cm	7,1 kg/62 cm × 54 cm × 28 cm	5,8 kg/62 cm × 38 cm × 50 cm
Pivot 90 Grad/neigbar/höhenverst.	Ja/-5°, +21°/13 cm	Nein/-5°, +23°/11 cm	Ja/-5°, +33°/13 cm
Garantie	3 Jahre	2 Jahre	3 Jahre
Sonstiges/Zubehör	Steuerungssoftware, Geräuschunterdrückung für Sprache	Hz-Counter, Fadenkreuz	LMB & Freesync funktioniert gleichzeitig, 180° Swivel
Eigenschaften (20 %)	**1,94**	**1,96**	**2,19**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	170/160 Grad	170/160 Grad	170/160 Grad
Bildwiederholrate/VRR	1–144 Hz/Freesync	1–240 Hz/Freesync 2 HDR (G-Sync Com.)	1–165 Hz/Freesync (G-Sync Compatible)
Farbtiefe/Farben	8 Bit+FRC/1,07 Mrd. Farben	8 Bit/16,7 Mio. Farben	8 Bit/16,7 Mio. Farben
Kontrastverhältnis/Schwarzwert	1106:1/0,4 cd/m²	836:1/0,5 cd/m²	1159:1/0,4 cd/m²
Max. Leistungsaufnahme/Stand-by	51 Watt/0,2 Watt	46,4 Watt/0,1 Watt	65 Watt/0,1 Watt
Leistung (60 %)	**1,33**	**1,43**	**1,58**
Input Lag (Full HD, 60 Hz)	9,2 ms	15,6 ms	9 ms
Farbabweichungen (ø Delta E 2000)	2,8	3	1,6
ø Reaktionszeit (Min.-Max.)	8 ms (4,7–14,4 ms)	2,1 ms (0,5–3,1 ms)	7,3 ms (4,9–15,6 ms)
Max. Helligkeit, Abweichungen	418,1 cd/m², bis 15 %	369,7 cd/m², bis 9 %	405,8 cd/m², bis 15 %
Schlieren-/Korona-Bildung	Wenig/keine	Keine/keine	Wenig/keine
FAZIT	+ Gute Ausstattung; hoher IPS-Kontrast − Noch teuer	+ Nahezu schlierenfrei; gute sRGB-Abdeckung − Etwas hoher Input Lag	+ Niedriger Input Lag; gute Farbtreue − Ghosting bei VRR
	Wertung: **1,52**	Wertung: **1,67**	Wertung: **1,73**

GIGABYTE AORUS CV27Q: Kontraststarkes VA-Panel mit guter Ausstattung. Gigabyte bietet mit den CV-Modellen eine gekrümmte Alternative mit VA-Panel, welche das Portfolio aus IPS- und TN-Modellen abrundet. VA-Panels sind den anderen beiden Techniken im Kontrast deutlich überlegen. Möglich macht das der niedrige Schwarzwert, der insgesamt für knackige Farben sorgt. Alle VA-Panels aber haben Schwächen in den Reaktionszeiten. Im Durchschnitt sind diese mit circa 9,5 ms zwar noch passabel, aber in dunklen, kontrastarmen Farbwechseln gibt es einige Ausreißer bis 40 ms hin. Das zeigt sich im Schlieren dunkler Kanten. In unserem Test-Ufo-Bildervergleich ist etwa deutlich sichtbar, dass das Ufo auf dunklem Grund deutlich stärker schliert als auf hellem. In diesem Merkmal sind VA-Panels also das glatte Gegenteil von schnellen TN-Panels. Die Schlieren können, müssen aber nicht unbedingt den Otto Normalgamer stören. Uns freut im Fall des CV27Q hingegen der niedrige Input Lag und die gute Farbtreue. Wie jeder Aorus-Monitor verfügt auch er über den ganzen Blumenstrauß an Gaming-Features mit Geräuschreduzierung und Software-OSD. Die 500 Euro sind auch nicht zu viel für einen zeitgemäßen Monitor ohne größere Macken, auch wenn so manches Modell mit den gleichen Panel-Eigenschaften schon günstiger zu haben ist.

LG ULTRAGEAR 27GL850: Immerhin (knapp) der schnellste IPS-Monitor im Testfeld. Gleich vorneweg: Die Behauptung der 1 Millisekunde Reaktionszeit ist hier mehr denn je eine Angabe aus dem Marketing-Märchenland. Denn an schnelle TN-Panels, bei denen dieselbe Reaktionszeit angegeben wird, kommt der LG-IPS bei Weitem nicht heran. Schnell ist das Panel, ja, aber nicht so schnell, wie LG uns es glauben lassen mag. Die eine Millisekunde schafft der Monitor im Bestwert, jedoch nur auf höchster Overdrive-Stufe, die dickes Ghosting verursacht, auf welcher dementsprechend niemand den Monitor verwenden würde. Wir messen stets die Reaktionszeiten in der Stufe mit bester Bildqualität, so wie man den Monitor auch in der Praxis einstellen würde. Hier sieht das Ganze dann schon anders aus: 4,7 Millisekunden ist der Durchschnitt. Der Bestwert für ein IPS-Gerät, jedoch wird das Niveau bereits seit 2016 vom 144er IPS-Panel von AU Optronics erreicht. So jedenfalls lassen wir die Marketingbehauptung, die ein TN-Niveau suggeriert, nicht gelten. Eine kleine Schwäche hat der LG beim Kontrast mit einem etwas zu hohem Schwarzwert. Davon abgesehen ist der Input Lag angenehm niedrig und G- sowie Freesync funktionieren tadellos. ❑

FAZIT

240 und 165 Hz statt 144 Hz

Viel hat sich nicht getan bei den WQHD-Monitoren. Die 240 Hz sind die größte Neuerung, die aber nicht unbedingt die breite Masse interessiert. Neuere Modelle bieten nun oft 165 statt „nur" 144 Hz, was aber vernachlässigbar ist. Andere große Meilensteine wie HDR oder OLED lassen auf sich warten.

WQHD-Monitore Auszug aus Testtabelle mit 30 Wertungskriterien	27 Zoll	27 Zoll	27 Zoll
Produktname	**Legion Y27gq-25**	**Aorus CV27Q**	**Ultragear 27GL850**
Hersteller	Lenovo	Gigabyte	LG
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 999,-/mangelhaft	Ca. € 500,-/befriedigend	Ca. € 580,-/ausreichend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/2106984	www.pcgh.de/preis/2122928	www.pcgh.de/preis/2077529
Ausstattung (20 %)	**2,18**	**1,75**	**1,95**
Anschlüsse	1x HDMI 2.0, 1x Displayport 1.4, 2x USB-A 3.0, 1x USB-A 3.0 mit Schnellladefunktion	2× HDMI 2.0, 1× DP 1.4, 2× USB-A 3.0	2× HDMI 2.0, 1× DP 1.4, 2x USB-A 3.0, 1x USB-A 3.0 mit Schnellladefunktion
Max. Auflösung/Pixeldichte	2.560 × 1.440/108,8 ppi	2.560 × 1.440/108,8 ppi	2.560 × 1.440/108,8 ppi
Panel-Typ/Diagonale	TN/68,6 cm	VA/68,6 cm	IPS/68,6 cm
Netzteil/Vesa-Halterung	Extern/100 × 100 (belegt)	Intern/100 × 100 (belegt)	Extern/100 × 100 (belegt)
Gewicht/Maße (inkl. Standfuß)	8 kg/62 cm × 47 cm × 28 cm	7 kg/62 cm × 54 cm × 8 cm	8 kg/62 cm × 47 cm × 28 cm
Pivot 90 Grad/neigbar/höhenverst.	Ja/-5°, +22°/–	Nein/-5°, +21°/13 cm	Ja/-5°, +22°/–
Garantie	1 Jahr	3 Jahre	1 Jahr
Sonstiges/Zubehör	Kopfhörerhalter, Hz-Counter	Beleuchtung auf der Rückseite, Unschärfereduzierung, Software OSD, Noise cancelling	Kopfhörerhalter, Hz-Counter
Eigenschaften (20 %)	**2,21**	**1,99**	**1,96**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	170/160 Grad	170/160 Grad	170/160 Grad
Bildwiederholrate/VRR	1–240 Hz/G-Sync (nativ)	1–165 Hz/Freesync (G-Sync Compatible)	1–144 Hz/Freesync (G-Sync Compatible)
Farbtiefe/Farben	8 Bit/16,7 Mio. Farben	8 Bit/16,7 Mio. Farben	8 Bit+FRC/1,07 Mrd. Farben
Kontrastverhältnis/Schwarzwert	786:1/0,6 cd/m²	2019:1/0,2 cd/m²	765:1/0,4 cd/m²
Max. Leistungsaufnahme/Stand-by	68 Watt/0,1 Watt	44,4 Watt/0,3 Watt	46 Watt/0,1 Watt
Leistung (60 %)	**1,45**	**1,77**	**1,88**
Input Lag (Full HD, 60 Hz)	15,8 ms	12,6 ms	13,7 ms
Farbabweichungen (ø Delta E 2000)	1,2	2,4	3,2
ø Reaktionszeit (Min.-Max.)	2,4 ms (0,5–3,8 ms)	9,5 ms (2,5–39,8 ms)	4,7 ms (3,3–5,8 ms)
Max. Helligkeit, Abweichungen	435,8 cd/m², bis 10 %	377,6 cd/m², bis 10 %	324,4 cd/m², bis 13 %
Schlieren-/Korona-Bildung	Keine/keine	Sichtbar/sichtbar	Wenig/keine
FAZIT	⊕ Nahezu schlierenfrei; gute Farbtreue ⊖ Schlechter Gammaverlauf	⊕ Gute Ausstattung; gute Farbtreue ⊖ Starke Schlieren	⊕ Nahezu schlierenfrei; gute Farbraumabdeckung ⊖ Schlechter Kontrast
	Wertung: **1,75**	Wertung: **1,81**	Wertung: **1,91**

Im nächsten Heft

❑ Vorschau

Resident Evil 3



Kurz vor Redaktionsschluss wurde das Remake von Resident Evil 3 angekündigt. Wir fassen das Wichtigste zusammen.

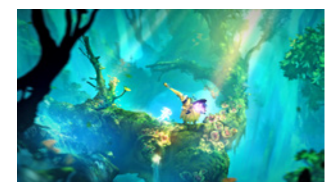
❑ Test

Monster Hunter World: Iceborne | Es darf wieder gejagt werden – in der frostigen Erweiterung!



❑ Vorschau

Ori and the Will of the Wisps | Der Platformer erscheint im Februar. Wir hoffen auf neue Infos.



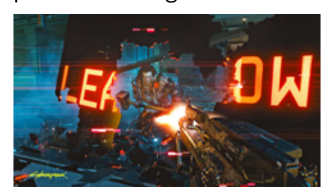
❑ Vorschau

Doom Eternal | Im März geht's in die Hölle, mit ein paar neuen Infos rechnen wir Anfang 2020.



❑ Vorschau

Cyberpunk 2077 | Auch hier gilt: Anfang des Jahres dürfte es ein paar neue Infos geben.



PC Games 02/20 erscheint am 29. Januar!

Vorab-Infos ab 25. Januar auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN PC GAMES! CRAZY MACHINES 3



Physikbasierte Rätsel sind die besten Rätsel. Noch besser ist es, wenn wir solche Rätsel wie in Crazy Machines 3 dank Editor selber bauen und mit der Community teilen können.

*Alle Themen ohne Gewähr



MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Johannes Gehrling, Maik Koch, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Alexandros Bikoulis, Manuel Christa, Wolfgang Fischer, Michael Förtsch, Marco Kilian, Duncan Obenland, Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Jurij Sobota
Redaktion Hardware Frank Stöwer, Philipp Reuther
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Lydia Oehm
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Matthias Schöffel
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © CD Projekt Red, Valve, Bethesda

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion Martin Closmann (Ltg.)
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Marc Brehme, Matthias Dammes, Christian Dörre, Maik Koch, Sascha Lohmüller, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak

Digital Director Simon Fistrich
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 33 vom 01.01.2020.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác Ungarn



Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, ZEBERKA.PL

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

REPORT Seite 116

Zwei Schritte vor, **einer zurück**



Spieleentwicklung muss nicht immer eine lineare Sache sein, oftmals sehen erste Konzepte nämlich völlig anders aus als das, was am Ende dann den Weg in den Handel findet. Wir stellen fünf prominente Beispiele vor, bei denen genau das der Fall war.

HARDWARE-TEST Seite 120

Dreiklassengesellschaft: Gamepads



Einer der Gründe, warum wir unsere PCs lieben, ist, dass wir Ego-Shooter, Strategiespiele und Co. bequem und präzise mit Maus und Tastatur steuern können – aber manchmal darf es dann doch ein Gamepad sein. In unserem großen Vergleichstest stellen wir die besten Geräte vor.

Zwei Schritte vor, einer zurück

Diese fünf Spiele-Meilensteine waren ursprünglich ganz anders konzipiert

Ob Deus Ex, GTA oder Halo: So mancher Top-Titel war anfangs völlig anders geplant, sowohl in Bezug auf das Setting als auch das Gameplay. Wir blicken auf fünf dieser Spiele zurück.

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper, Michael Förtsch, Stephan Petersen & Sascha Lohmüller


Deus Ex, wie es Spieler bei seiner Veröffentlichung im Jahr 2000 kennen und lieben gelernt haben. (Quelle: Moby Games)

Die Entwicklung eines Spiels ist fast nie ein gerader Weg. Mal geht es schneller, mal langsamer voran. Oftmals biegen die Entwickler links oder rechts ab, bisweilen legen sie sogar den Rückwärtsgang ein. Gerade wegweisende, ihr Genre definierende Spiele haben oftmals einen abenteuerlichen Weg hinter sich. Wir stellen euch im Folgenden fünf Top-Titel vor, die eigentlich ganz andere Spiele werden sollten.

DEUS EX: MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN VON BRUCE WILLIS

Als Deus Ex im Jahr 2000 erschien, markierte es eine Zeitenwende: Das von der Entwickler-Ikone Warren Spector entwickelte PC-Spiel (eine PS2-Umsetzung erschien 2002) vermengte auf unglaublich clevere Art Rollenspiel- und Shooter-Elemente. Dazu ließ es dem Spieler die Wahl, Missionen und Aufgaben auf seine eigene Weise anzugehen. Es ließ Raum für verschiedene Lösungswege und verband all dies mit der Paranoia und den Untergangsfantasien, die den Millenniumswechsel begleiteten. Deus Ex schien damit das Produkt eines einzigen genialen Moments zu sein. Die Wahrheit sah aber ganz anders aus. Die Idee für das Konzept hinter Deus Ex hatte



Deus Ex sollte ursprünglich Majestic Revelations heißen und noch mehr Schauplätze enthalten. (Quelle: Ion Storm/Eurogamer.net)



Auch die Nano-Upgrades und das Skillsystem von Deus Ex sollten deutlich komplexer sein. (Quelle: Moby Games)

Warren Spector schon 1994 niedergeschrieben und seinem damaligen Arbeitgeber Origin Systems vorgestellt. Dort hatte er bislang an den Wing-Commander-Spielen mitgearbeitet und die Ultima-Ableger Underworld, Martian Dreams und Serpent Isle verantwortet. Von Weltraum und Fantasy wollte er erst mal nichts mehr wissen.

Troubleshooter, sein neues Projekt, sollte daher anders werden. In dem First-Person-Rollenspiel wäre der Spieler in die Rolle eines Ex-Polizisten geschlüpft, der sich sein Geld als „Problemlöser“ verdient. Ob Flugzeugentführungen oder Geiselnahmen, er wäre in Auftragsmissionen losgeschickt worden. Dabei hätte es hier multiple Wege gegeben, diese aufzulösen. Mit Geiselnehmern hätte man verhandeln oder sie einfach niederschießen können. Eine der Inspirationen? Der Actionfilm-Klassiker Stirb langsam von 1988 mit Bruce Willis in der Hauptrolle. So großartig die Idee war, daraus geworden ist nichts. Ein derartiger Mix wirkte für Publisher zu riskant und die damalige Technik gab ein solches Spiel schlicht noch nicht her.

WECHSEL ZU ION STORM

Doch damit war es für Troubleshooter noch nicht vorbei. Denn als Warren Spector von Origin zum Studio Looking Glass wechselte, wollte er die Idee wiederbeleben. Unter dem Namen Junction Point sollte daraus zunächst ein Fantasy-Online-Rollenspiel und dann ein Action-Rollenspiel mit düsterer Blade-Runner-Kulisse werden. Doch auch dieser Vorstoß gelang nicht. Das Studio verfügte nicht über die benötigten Ressourcen für das ambitionierte Projekt. Wenig später ging Looking Glass pleite.

Für Warren Spector ergab sich jedoch plötzlich eine einmalige Gelegenheit: Er sollte für Electronic Arts ein Command-&-Conquer-Rollenspiel entwickeln. Der Vertrag dafür lag schon auf seinem Schreibtisch, nur unterschreiben musste er noch. In letzter Minute heuerte ihn jedoch der einstige Doom-Entwickler John Romero an, der mit Ion Storm ein neues Studio gegründet hatte. Er versprach Spector vollkommene kreative Freiheit, Geld und das beste Equipment, das es zu dieser Zeit gab.

Dieses Angebot konnte der charismatische Bartträger nicht ablehnen und begann im September 1997 die Arbeit an Shooter: Majestic Revelations, das später Deus Ex heißen sollte. Die Inspiration für dessen Welt und Story boten vor allem die TV-Kultserie Akte X sowie die zum Millennium aufkeimenden Verschwörungstheorien und apokalyptischen Prophezeiungen. Unzählige Missionen, Referenzen und Möglichkeiten hatte sich das Team ausgemalt. Ganze 500 Seiten umfasste das ursprünglich 2013 von Eurogamer.net enthüllte Designdokument. Doch über den Entwicklungszeitraum sollte vieles davon in die Tonne wandern.

STORY, CHARAKTERE, SKILLSYSTEM: DAS HÄTTE IN DEUS EX ANDERS WERDEN SOLLEN

Dies betraf zuvorderst Story und Charaktere. Der UNATCO-Direktor Joseph Manderley war ursprünglich kein staubtrockener Bürokrat, sondern ein ruchloser Dreckskerl, der mitten im Geschehen steckte. Dafür waren für die Bösewichte Bob Page und Anna Navarra kleinere Rollen im Hintergrund angedacht. Der Geheimbund Majestic 12 sollte deutlich offensiver und aggressiver agieren. Beispielsweise sollte die nebulöse Gruppe eine Invasion von Texas durch Mexiko einfädeln. Aus technischen Gründen und zeitlichen Engpässen mussten zudem J. C. Dentons Trips in das Weiße Haus, den Präsidentenbunker, eine Unterwasserstation, eine überflutete Stadt, eine Mondbasis, das belagerte Austin, zum Flugplatz von Denver und zum Finale auf der Raumstation Helios gestrichen beziehungsweise umgeplant werden.

Aber nicht nur bei Welt, Kulissen und Szenario, auch beim Gameplay kam es zu einigen Änderungen. Das Skillsystem von Deus Ex war einst deutlich umfangreicher, aber auch weniger durchschaubar als in der finalen Version, vor allem da zahlreiche Nano-Upgrades auf dem Papier gut klangen, sich im Spiel selbst allerdings als öde, schwierig oder nutzlos erwiesen. Einer, der dies dem Team verdeutlichte, war kein Geringerer als der Valve-Gründer Gabe Newell, der zum Probespiel eingeladen worden war. Daher entschieden sich Warren Spector und der spätere Dishonored-Macher Harvey Smith, sämtliche Skills zu streichen und noch mal neu zu planen. Letztlich wurde so vom anfänglichen Megaprojekt nur ein Bruchteil realisiert. Aber der war und ist bis heute brillant.

GRAND THEFT AUTO: VOM MEHRSPIELER-RACER …

Grand Theft Auto (kurz: GTA) ist fast jedem Spieler ein Begriff. Aber wie sieht es mit Race ’n’ Chase aus? Im April 1995 begann bei DMA Design – heute Rockstar North – die Entwicklung an einem Rennspiel, das den Fokus auf den Mehrspieler-Part legte. Race ’n’ Chase sollte spaßig, temporeich und kurzweilig sein. Aus der Draufsicht lenkte der Spieler Autos durch die Straßen von drei fiktiven Städten, die man allesamt nacheinander freischaltete.

Drei Spielmodi standen zur Auswahl: Der „Cannonball Run“, ein Kontrollpunktrennen, das gegen computergesteuerte Gegner oder andere Mitspieler gefahren wurde, das „Demolition Derby“, in dem die Spieler ihre Fahrzeuge gegenseitig zerstörten, und „Bank Robbery“, bei dem die Bankräuber vom Tatort fliehen und die Polizisten sie aufhalten mussten. Als besonderes Bonbon plante DMA Design ein Wettersystem. Schnee und Regen sollten sogar Auswirkungen auf das Handling der Fahrzeuge haben. Auch konnten Fensterschreiben zu Bruch gehen, wenn ein Vehikel mit Karacho gegen ein Haus bretterte.

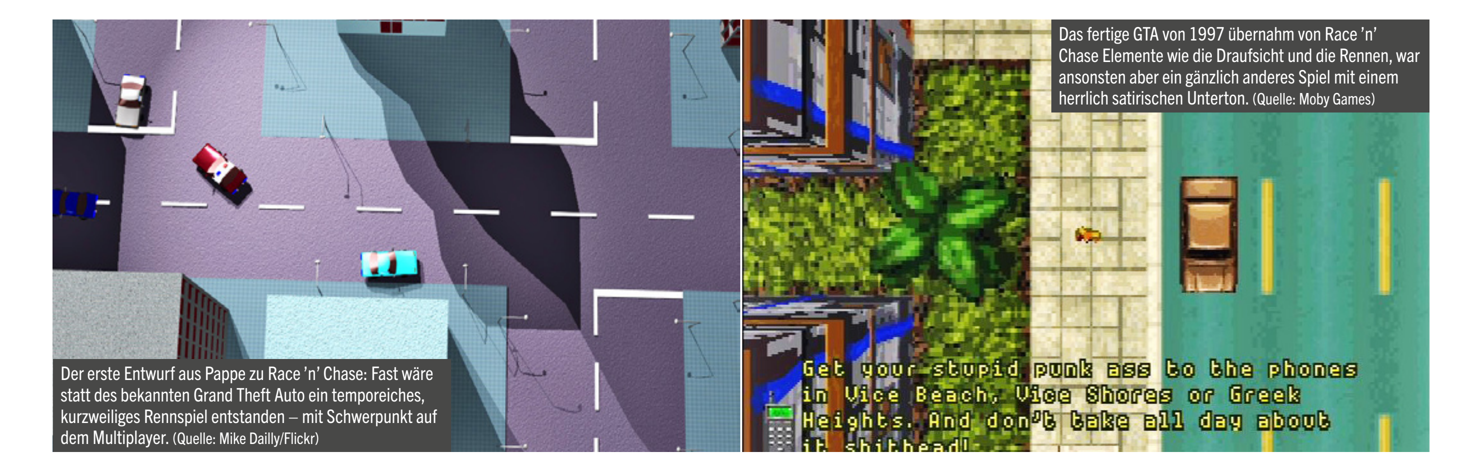
… ZUM ACTION-KULTSPIEL

Klingt toll? War es laut den damaligen Testern aber nicht – echter Spielspaß wollte offenbar nicht aufkommen. Ständig hing das Damoklesschwert des kompletten Entwicklungsstopps über dem Racer. Doch dann half der Zufall: Durch einen Fehler in der Wegfindung der KI-Polizisten traten diese äußerst aggressiv auf und versuchten, das Fahrzeug des Spielers von der Straße zu rammen. Dies ermöglichte spannende Verfolgungsjagden, an denen die Tester erheblich mehr Interesse zeigten. Also ging DMA Design noch einmal in sich – und überarbeitete das Konzept hin zu einem actionreicheren Gameplay.

Heraus kam das 1997 veröffentlichte Ur-GTA, das mit Race ’n’ Chase zwar noch Gemeinsamkeiten wie die Draufsicht und die Rennen teilte, ansonsten aber ein gänzlich neues Spielprinzip bot. Die Mischung aus Action-, Rennspiel und Großstadtsimulation mit Missionen, Autodiebstahl, Verfolgungsjagden und einem satirischen Grundton gab es in dieser Art bis dato noch nicht. Der Rest ist Geschichte: Die GTA-Reihe zählt zu den einflussreichsten Videospielen aller Zeiten.

HALO: ECHTZEITSTRATEGIESPIEL STATT EGO-SHOOTER

Halo und die Xbox, das gehört einfach zusammen, oder? Dabei kam die Liebesbeziehung nur über Umwege zustande. Erster Interessent



Der erste Entwurf aus Pappe zu Race ’n’ Chase: Fast wäre statt des bekannten Grand Theft Auto ein temporeiches, kurzweiliges Rennspiel entstanden – mit Schwerpunkt auf dem Multiplayer. (Quelle: Mike Dailly/Flickr)

Das fertige GTA von 1997 übernahm von Race ’n’ Chase Elemente wie die Draufsicht und die Rennen, war ansonsten aber ein gänzlich anderes Spiel mit einem herrlich satirischen Unterton. (Quelle: Moby Games)

für Bungies Halo war kein Geringerer als Steve Jobs. Auf der Macworld Expo 1999 kündigte er das „coolste Spiel“ an, das er je gesehen habe. Der Apple-Mitbegründer war zu diesem Zeitpunkt seit zwei Jahren wieder im Unternehmen, das iPhone noch Zukunftsmusik und Apple auf dem Weg aus der Krise. Da wären ein paar gute Spiele für den Mac ganz willkommen gewesen. Hierbei hatte sich in der Vergangenheit das US-amerikanische Studio Bungie hervorgetan, das vor allem für den Mac Spiele entwickelte, so unter anderem die Fantasy-Strategie-Reihe Myth und die Ego-Shooter-Reihe Marathon.

Ursprünglich sollte Halo ein Echtzeitstrategiespiel werden. Viele der aus der Serie bekannten Fahrzeuge, Gegner und Waffen waren in dieser Version bereits vorhanden. Einiges fiel aber auch wieder raus. Eine Besonderheit von Halo sollte sein, dass der Spieler in die Rolle von Soldaten schlüpfen und Fahrzeuge lenken konnte, und zwar aus der Third-Person-Ansicht. Dies gefiel den Entwicklern bald erheblich besser. Der Strategieteil fiel raus und Bungie rückte den Shooter-Aspekt in den Vordergrund.

Auf ebenjener Macworld Expo 1999 folgte der großen Ankündigung ein beeindruckender erster Trailer, mit imposanter orchestraler Musik. Im Mittelpunkt: Soldaten in grünen Uniformen, coole Aliens, jede Menge Fahrzeuge und Waffen. Das würde ein Hit auf dem Mac werden!

Doch ein Jahr später, nach der E3-Messe 2000, sah die Sache ganz anders aus. Microsoft suchte noch händeringend nach exklusiven Titeln für die erste firmeneigene Konsole – und kaufte kurzerhand Bungie. Das Unternehmen freute sich darüber, nun nicht mehr Mac-Portierungen machen zu müssen und mit jemandem zusammenarbeiten, bei dem Videospiele zum Kerngeschäft gehören.


Die Mac-Version von Halo erschien zwei Jahre nach dem Xbox-Original von 2001.

Halo als Echtzeitstrategiespiel: Diese Idee wurde 2009 mit dem Xbox-Titel Halo Wars wieder aufgegriffen. Unser Bild zeigt die Halo Wars: Definitive Edition für den PC, die 2016 nachgereicht wurde.

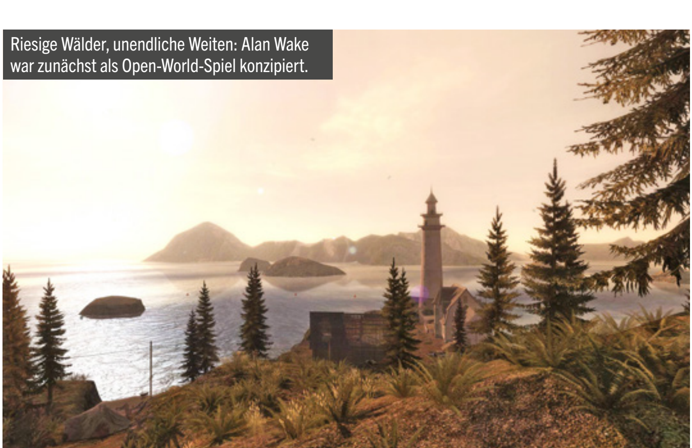
Nach dem Wechsel unter Microsofts Fittiche wurde die wegweisende Entscheidung getroffen, aus Halo einen Ego- statt einen Third-Person-Shooter zu machen. Steve Jobs fand Microsofts Einkauf indes wenig amüsant und rief wutentbrannt beim damaligen Microsoft-CEO Steve Ballmer an. Der versuchte, die Wogen zu glätten, indem Microsoft eine Kooperation mit Apple einging. So erschien schließlich auch noch Halo für den Mac, zwei Jahre nach dem Release für die Xbox im Jahr 2001.

ALAN WAKE: URSPRÜNGLICH EIN OPEN-WORLD-ABENTEUER

Im Jahr 2003 erschien Remedys Max Payne 2: The Fall of Max Payne. Wie der Vorgänger kam der cineastische Third-Person-Shooter sehr gut bei Spielern und Kritikern an. Doch nun war es Zeit für etwas Neues. Zwei Jahre zuvor hatte GTA 3 das 3D-Sandbox-Genre erheblich nach vorne gebracht. Offene Spielwelten waren nun gefragt. Auch Remedy war von der Idee begeistert; das nächste Werk sollte folgerichtig ein Sandbox-Spiel im Stil von GTA werden.

Allerdings mit einer gänzlich anderen Ausrichtung: Alan Wake war von Beginn als Horror-Thriller geplant. Sechs Monate arbeitete Remedy an Alan Wake als ein Open-World-Spiel. Doch schließlich stellten die Macher fest, dass ihr Spiel so nicht funktionieren würde. Die riesige Wald- und Gebirgslandschaft fühlte sich einfach viel zu leer an. Womit sollte man sie auch sinnvoll füllen? Und vor allem bremste der Open-World-Charakter die Geschichte empfindlich aus.

Während man in einem Rollenspiel wie The Witcher 3 vielleicht


Riesige Wälder, unendliche Weiten: Alan Wake war zunächst als Open-World-Spiel konzipiert.


Ein weiteres Bild aus der Open-World-Entwicklungsphase von Alan Wake.

noch verschmerzen kann, dass Hexer Geralt sich lieber im Bordell vergnügt und älteren Damen über die Straße hilft, statt Ziehtochter Ciri zu suchen und sich dem Kampf mit der Wilden Jagd zu stellen, muss ein Thriller das richtige Tempo haben, um zu funktionieren. Das sah schließlich auch Remedy ein – und verwarf das ursprüngliche Open-World-Konzept.

Allerdings designten die Finnen die Spielwelt nicht von Grund auf neu. Stattdessen bot diese nun neue Möglichkeiten: Neben Autopassagen gab es immer wieder Abschnitte, in denen mehrere Wege möglich waren. Durch geschickte Kamerafahrten hatte der Spieler zudem stets das Gefühl, in einer weiten Landschaft unterwegs zu sein. Ein guter Kompromiss zwischen Freiheitsgefühl und spannend inszenierter Story, der sich letztlich auszahlte: Alan Wake konnte Spieler und Fachpresse bei seiner Veröffentlichung für die Xbox 360 im Jahr 2010 fast durchweg überzeugen und machte auch in der 2012 nachgereichten PC-Umsetzung eine richtig gute Figur.



Für das Design der Unterwasserstadt Rapture und den Art-déco-Stil von Bioshock ließ sich Entwickler Kevin Levine vom Rockefeller Center in New York inspirieren.

Frühe Bioshock-Skizze: Ob man als Spieler diese Little Sister auch verschont hätte?

Der eklige „Jelly Man" wäre fast einer der Gegner in Bioshock geworden.

BIOSHOCK: SYSTEM SHOCK IM GEISTE

Was kommt einem zuerst in den Sinn, wenn man an Bioshock denkt? Na klar, die Unterwasserstadt Rapture, die Little Sisters und die Big Daddys. Aber es hätte auch ganz anders kommen können. Denn am Anfang stand für das Team um Ken Levine das Ziel, einen Nachfolger zu System Shock 2 zu entwickeln. Ebendiese Idee hatte das US-Studio Irrational Games einst Electronic Arts vorgetragen. Doch der Publisher lehnte mit Verweis auf die eher mäßigen Verkaufszahlen der Originale ab, womit Bioshock fast schon gestorben wäre. Stattdessen wandten sich die Entwickler den Projekten Freedom Force, Tribes: Vengeance und The Lost – ein fertiges Spiel, das jedoch nie erscheinen sollte – zu.

Allerdings wollte Ken Levine die System-Shock-Tradition nicht einfach fallen lassen. Wenn es schon nicht ein klassisches Sequel werden sollte, dann vielleicht ein spiritueller Nachfolger, der die Gameplay- und Story-Mechaniken hochhält: Also ein Mix aus Ego-Shooter und Rollenspiel, der in eine feindselige Umwelt mit einer Jäger- und Sammler-Ökonomie eingebettet ist. Für die damals noch junge Xbox-Konsole hatte das Team eine kurze Demo erstellt, die bei der Suche nach einem Finanzier und Publisher helfen sollte. Darin übernahm der Spieler die Kontrolle über Carlos Cuello, der als Kult-Deprogrammierer auf eine Raumstation geschickt wird. Dort soll er die Tochter eines Senators aus einer Sekte befreien, ihr die Gehirnwäsche des Kults austreiben und sie wieder in die Realität zurückholen – ein Plot, der übrigens auch für eine Fortsetzung einer anderen großen Videospielikone im Raum stand. Nämlich für das nie erschienene Deus Ex: Insurrection, das zwischen 2003 und 2004 bei Ion Storm in der Mache war: Paul Denton hätte hier, in einer der debattierten Storys, seine Schwester aus den Fängen religiöser Spinner retten müssen. Bei seiner Ankunft stößt Cuello jedoch auf Chaos und degenerierte Mutanten, die nach ihrer sülzeartigen Optik „Jelly Man" getauft worden waren.

Irrational Games selbst war mit der Demo jedoch nicht sonderlich zufrieden und erwog schon den Abbruch des Projekts. Das Gerücht über den geistigen System-Shock-Nachfolger schlug jedoch hohe Wellen. Der Publisher 2K Games zeigte sich interessiert und gab dem Team die nötige finanzielle Rückendeckung samt kreativem Spielraum. Zur Ankündigung im Jahr 2004 wollte sich das Studio visuell und narrativ von System Shock separieren. Statt einer Raumstation sollte das nun Bioshock getaufte Spiel mit einer tropischen Insel starten, unter der sich ein vergessenes Nazi-Untergrundlabor befindet. Dort haben Wissenschaftler versucht, durch bizarre Experimente Menschen mit Insekten und anderen Tieren zu kreuzen. Nach dem Ende des Krieges hat sich über die Jahrzehnte der Isolation ein eigenes Ökosystem entwickelt, das dem des finalen Spiels schon stark ähnelte. Roboter und Drohnen sollten, bewacht durch wuchtige Beschützer, durch die Gänge fahren, um aus Fleisch und Knochen Genmaterial zu extrahieren. Auch die Plasmide, das EVE und die Audiologs gab es schon.

DAS ROCKEFELLER CENTER IN NEW YORK: LEVINES INSPIRATION

Aber so recht gefallen mochten die kargen Beton- und Stahlkorridore nicht. Erst bei einem Aufenthalt am Rockefeller Center in New York kam Ken Levine die zündende Idee. Ihn beeindruckten die kolossale Art-déco-Architektur und die fast schon klerikalen Statuen des Prometheus und Atlas: ein Stil, den er bislang noch nie in einem Shooter gesehen hatte.

Vor allem aber entzündete der Besuch den Inspirationsfunken für die Story. Denn der „große Macher" John D. Rockefeller und der Werdegang des Rockefeller Centers selbst wurden zum ersten Fragment dessen, was schließlich Andrew Ryan und Rapture ergeben sollte. Bis zu den Little Sisters und Big Daddys war es da allerdings noch ein weiter Weg. Erstere waren zeitweise als Schnecken, Frösche und Hunde mit Rädern konzipiert. Letztere sollten auf Rollstühle montierte Monster oder verwucherte Fleischklumpen sein. Am Ende des Prozesses standen jedoch die brutalen Taucheranzugwächter mit ihren Bohrern und die kleinen „Mädchen" mit den Kulleraugen, bei denen man es sich zweimal überlegte, ob man sie verschont oder ihnen das spielrelevante Adam entreißt. ❑



Dreiklassengesellschaft

Von: Frank Stöwer

Action-Titel mit Third-Person-Ansicht oder Arcade-Rennspiele mit niedrigem Simulationgrad steuern PC-Spieler gerne mit dem Gamepad – wir zitieren die aktuellen Modelle ins Testlabor.

Beim Spielen verzichtet der PC-Gamer ungern auf Maus und Tastatur, da dies die idealen Eingabegeräte für diese Plattform sind. Im Zeitalter der Cross-Platform-Entwicklung erscheinen immer mehr Titel für den PC, die primär für die Konsole und die Steuerung mit einem Gamepad entwickelt und optimiert werden. Vor allem bei Fun-Racern wie Need for Speed: Heat, Rennspielen mit moderatem Simulationscharakter wie Grid oder Action-Titeln mit Third-Person-Sichtweise wie The Witcher 3 hat sich der Controller als das optimale Steuergerät herausgestellt. So sind viele PC-Spieler auf der Suche nach einem Pad als Alternative zu Maus und Keyboard. Dabei hat man die Wahl zwischen Microsofts Standardcontrollern für die Xbox One/360 und einer Fülle von Modellen anderer Hersteller.

FÜR EINSTEIGER & EXPERTEN

Das aktuelle Pad-Angebot lässt sich gut klassifizieren. So haben wir sowohl für Hardcore-Gamer als auch Gelegenheitsspieler eine Kaufempfehlung parat. Die Luxusklasse für vielspielende Individualisten bilden Modelle, die wie der Microsoft Xbox One Elite Wireless Controller Series 2, der Razer Wolverine oder der Thrustmaster eSwap modifizierbar und individuell anpassbar sind. In der Mittelklasse befinden sich mit Microsofts Xbox One Wireless Controller und dem Steelseries Stratos Duo zwei Geräte, die eine Bluetooth-Unterstützung bieten. Wer jeddoch nur gelegentlich controlleroptimierte Titel spielt, wird bei unseren Einsteigerpads um 30 Euro fündig. Hier sind das MSI Force GC30 (kabellos)/GC 20, das Speedlink Torid sowie die Xeox Pro Analog Gamepads zu empfehlen, die als kabelose und verkabelte Varianten erhältlich sind. ❑

Folgende Produkte findet ihr im Test:

- Logitech F310 Gamepad
- Logitech F710 Gamepad
- Microsoft Xbox One Elite Wireless Controller Series 2
- Microsoft Xbox One Wireless Controller
- Microsoft Xbox 360 Wireless Controller für Windows
- MSI Force GC30/GC20 Controller
- Razer Wolverine Ultimate Controller
- Speedlink Xeox Pro Analog Gamepad (Wireless/Kabel)
- Speedlink Torid
- Speedlink Thunderstrike Gamepad
- Steelseries Stratus Duo
- Thrustmaster eSwap Pro Controller
- Trust GXT 545 Yula Wireless/ GTX 540 Gamepad



Bild: Logitech, Microsoft; Thrustmaster

MS Xbox Elite Controller Series 2: Verbesserter Nachfolger, neue Referenz

Microsoft spendiert seinem Edel-Gamepad einen Akku, verbessert die Griffigkeit sowie Anpassbarkeit und sichert sich so Platz 1.

Microsofts erster Xbox Elite Controller überzeugte PC- und Konsolenspieler mit seiner handschmeichelnden Ergonomie und Griffigkeit, seiner hohen Fertigungsqualität und seiner Anpassbarkeit durch zusätzliche Elemente wie Pedaltasten oder Stick-Aufsätze. Diese Features hat der Nachfolger, der Xbox Elite Controller Series 2, ebenfalls zu bieten, bei der Ausstattung und der Ergonomie legt Microsoft jedoch noch nach. Neu ist beispielsweise der integrierte Akku, der mit einem USB-C-Kabel oder mit der in die Transportbox integrierbaren Ladestation aufgeladen wird. Wie der Vorgänger verfügt der Edelcontroller über die Standardausstattung, zu der sieben Tasten, ein Profilwahlknopf (vier speicherbare Profile mit LED), zwei Schultertasten sowie Abzüge, ein Steuerkreuz und zwei analoge Mini-Sticks gehören. Den Widerstand der Thumbsticks könnt ihr zusätzlich mit einem Werkzeug dreistufig verstellen und den Trigger-Weg in drei Stufen per Schiebschalter festlegen. Damit bietet der drahtlos (Xbox Wireless/Bluetooth) nutzbare Elite Controller Series 2 zusätzlich zu den verschiedenen Stick-Aufsätzen (zwei Paare, ein hoher Stick, ein Stick mit Kuppel), den beiden Steuerkreuzvarianten und den vier Pedaltasten auf der Unterseite noch mehr Anpassungsmöglichkeiten als sein Vorgänger. Dazu kommt mit der Xbox-Zubehör-App eine Software, mit der ihr weitere Individualisierungen wie die Totzonenanpassung, Empfindlichkeit der Sticks, Tastenzuordnung oder Vibrationsstärke durchführt. Darüber hinaus schafft es Microsoft, beim nicht kopflastigen Elite Controller Series 2 die nahezu optimale Haptik und Ergonomie des ersten Modells mithilfe vollständig gummierter Auflagen zu perfektionieren. In der Praxis wirbt das Gamepad mit sehr knackigen Druckpunkten für alle Knöpfe, das Steuerkreuz sowie die Schulter- und Pedaltasten. Im Test mit The Witcher 3 und Grid überzeugte es auf ganzer Linie mit der modifizierbaren Reaktion der Sticks (Lenkung/Bewegung) und der Trigger (kurzer Abzug [Schießen], langer Abzug [Gas/Bremse]).

Razer Wolverine Ultimate: Knapp Zweiter im Kampf um die Controller-Krone

Trotz Extras wie RGB-Beleuchtung, austauschbaren Sticks und Steuerkreuzen sowie Zusatztasten ist Razers Luxus-Gamepad nur Nummer 2.

Schon beim ersten Blick auf den Wolverine Ultimate erkennt man, dass sich Razer bei dem Design und den Features vom direkten Konkurrenten, dem Xbox One Elite Controller (Series 1/2), hat inspirieren lassen. So verfügt auch das nur verdrahtet nutzbare Gamepad über gummierte Griffhörner, zwei Analog-Sticks, ein Steuerkreuz, sieben Knöpfe auf der Oberseite sowie zwei Schultertasten (Bumper) und Abzüge (Trigger). Die vorne zwischen den Triggern platzierten Bumper-Knöpfe (M1/M2) sind wie die vier weiteren Knöpfe am unteren Ende des angerauten Gehäuses nur bei Razers Pad zu finden. Letztgenannte Sondertasten stehen jedoch nicht zur Spielsteuerung, sondern zur Bedienung des an den 3,5-mm-Klinkenstecker angeschlossenen Gerätes, zum Wechsel zwischen zwei speicherbaren Profilen sowie zum Mappen von Tasten ohne die umfangreiche Software bereit. Vier mit Standardfunktionen belegbare Extraknöpfe auf der Unterseite runden die sehr gute Ausstattung ab. Zu den Extras, die dafür sorgen, dass der Wolverine Ultimate ähnlich individualisierbar wie Microsofts Edelpad ausfällt, gehören das alternativ anbringbare D-Pad und die zwei magnetisch andockenden Mini-Stick-Paare, die sich in der Transporttasche befinden. Dazu kommen die beiden Schieberegler auf der Unterseite, mit denen ihr den Federweg der Trigger zweistufig verändert. Mit den optimal proportionierten Griffhörnern schmiegt sich das Gamepad angenehm in die Handinnenflächen und die Ergonomie fällt nicht weniger handschmeichlerisch aus als die bei Microsofts Luxuscontroller. Spieler mit kleineren Händen haben jedoch Schwierigkeiten beim Erreichen der Knöpfe M3 bis M6. Der Druckpunkt aller Knöpfe mit Mecha-Tactile-Action-Schalter ist optimal direkt, das Steuerkreuz und die Sondertasten M3 bis M6 lösen allerdings etwas träge aus. Im Spieleeinsatz mit The Witcher 3 und Grid vermittelt der Razer Wolverine mit sehr gut und direkt reagierenden Sticks (The Witcher 3) und sehr feinfühlig einsetzbaren Triggern (Grid) ein optimales Präzisionsgefühl.



Thrustmaster eSwap Pro Controller: Profi-Pad mit wechselbaren Modulen

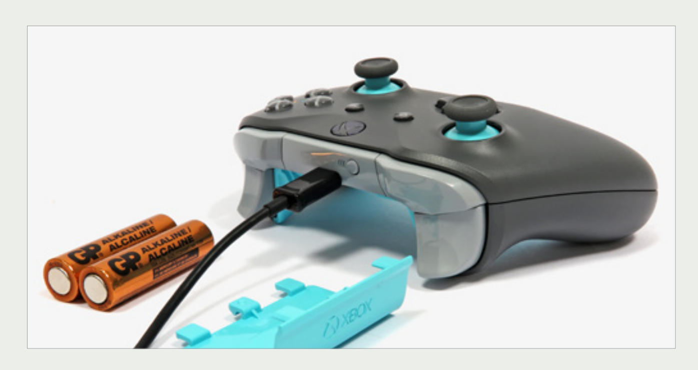
Individualität wird bei Thrustmasters eSwap Pro großgeschrieben. Wechselbare Module mit Sticks und Steuerkreuz erlauben ein persönliches Layout.

Der dritte Profi-Controller im Test kommt von Thrustmaster und kann trotz offizieller PS4-Lizenz mit allen Funktionen am PC genutzt werden. Bei der Individualisierbarkeit steht er der Konkurrenz in nichts nach und legt mit seiner modularen T-MOD-Technologie und Hot-Swap-Funktion in puncto Modularität sogar noch Einen drauf. Das Steuerkreuz und die beiden Analog-Sticks sind nicht fix an dem nur verkabelt nutzbaren Gamepad angebracht, sondern bestehen aus je einem Modul. Je nachdem welche Anordnung der Bedienelemente ihr bevorzugt (PS4: symmetrisch, Xbox One: asymmetrisch), könnt ihr die Position der Module selbst bestimmen, ein Austauschvorgang während des Spiels ist auch möglich (Hot Swap). Darüber hinaus befinden sich in der Zubehörpalette für den eSwap Pro Controller neben Paketen mit verschiedenfarbigen Triggern, Gummielementen für die Griffhörner und Modulen noch Sets, die wie das Fighting Pack mit einem D-Pad und zwei Zusatzknöpfen für das Prügelspielgenre konzipiert sind. Zur weiteren Ausstattung, die nicht dem PS4-Pad-Standard (sieben Knöpfe, zwei Trigger/Schultertasten, ein Touchpad mit Tastenfunktion) entspricht, gehören ein Stummschaltknopf links und eine Profiltaste rechts des 3,5-mm-Klinkenanschlusses sowie die Funktion, den Federweg per Tastenkombi zweistufig zu verstellen. Ein weiteres Extra sind vier auf der Unterseite zwischen den Griffhörnern angebrachte Knöpfe (M1 bis M4), die frei belegbar sind. Für das Mapping aller Tasten, die Verwaltung der zwei gespeicherten Profile und Optionen wie das Einstellen der Empfindlichkeit und der Totzonen der Sticks steht mit dem Thrustmapper eine mächtige Software bereit. Weitere Punkte für die Fünf-Sterne-Wertung sammelt Thrustmasters Pad mit seiner für alle Handgrößen optimalen Haptik und Ergonomie, der sehr guten Erreichbarkeit aller Bedienelemente, den taktilen, per Klick-Geräusch Feedback gebenden Schaltern für alle Knöpfe und nicht zuletzt mit seiner Performance in The Witcher 3 und Grid.



Microsoft Xbox One Wireless Controller: Das Top-Modell der Mittelklasse

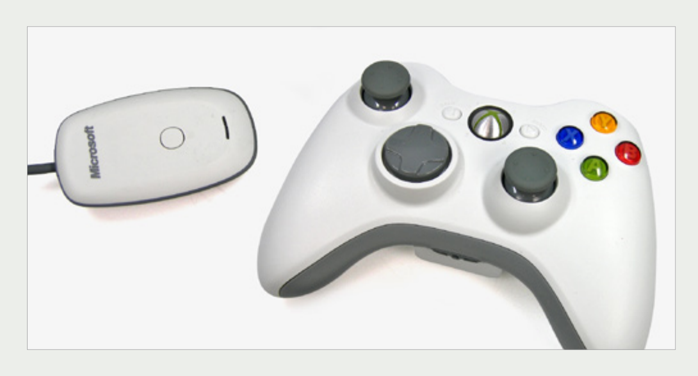
Die Luxusvariante des Xbox One Controllers ist die neue Gamepad-Referenz, die Standardversion wird zum Kauftipp bei den Mittelklassemodellen.



Obwohl für die Konsole entwickelt, kann der Bluetooth unterstützende Xbox One Wireless Controller mit dem Xbox-Wireless-Adapter (2,4 GHz) oder per Bluetooth-Receiver auch drahtlos am PC betrieben werden. Die benötigten AA-Batterien werden mitgeliefert, sind aber nicht erforderlich, wenn ihr das mit sechs Aktionstasten, einem Xbox-One-Knopf, einem Steuerkreuz sowie je zwei Schultertasten, Abzügen und Analog-Sticks ausgestattete Pad per Micro-USB-Kabel mit dem Rechner verbindet. Egal, welchen Modus ihr für das für alle Handgrößen ergonomisch geformte und griffige Gamepad mit angenehmer Haptik wählt, es wird vom PC sofort erkannt, sodass ihr mit der Xbox-Zubehör-App ein Profil einrichtet, die Tastenzuordnung ändert oder die Vibration ausschalten könnt. Beim Steuern des Hexers Geralt und Pilotieren des Lancia Stratos in Grid entdecken wir weitere Vorzüge des Pads. Die Knöpfe und Bedienelemente lassen sich sehr gut erreichen und verfügen dank Mikroschaltern über einen direkten, gut fühlbaren Druckpunkt. Dazu kommt die sehr präzise Reaktion der Trigger und der Sticks.

Microsoft Xbox 360 Wireless Controller: Empfehlenswerter Pad-Klassiker

Bevor Microsoft das Xbox One Gamepad veröffentlichte, war der drahtlose Xbox 360 Wireless Controller für den PC zu Recht unsere Referenz.



Die PC-Version des Xbox-360-Pads, die per 2,4-GHz-Receiver drahtlos mit dem Rechner Kontakt aufnimmt, ist nur auf dem Gebrauchtmarkt oder als Restposten bei Ebay zu ergattern, wobei der Preis zwischen 20 Euro für ein gebrauchtes und 40 Euro für ein neues Gerät liegt. Der mit sieben Knöpfen, einem D-Pad und je zwei Schultertasten/analogen Schubtriggern ausgestattete Controller wird trotz seines Alters problemlos am Windows-PC erkannt. Lediglich bei Windows 7 müssen Treiber und Software installiert werden. Wie bei unserem ersten Test 2007 bestätigte sich auch bei einem erneuten Probespiel, dass der ergonomische Controller fast optimal in der Hand liegt – unabhängig von der Größe oder Fingerlänge. Alle Knöpfe lassen sich gut erreichen, nur Spieler mit sehr langen Zeigefingern bekommen eventuell Schwierigkeiten bei Wechseln zwischen Trigger und Bumper. Dafür sind die Druckpunkte aller Knöpfe sehr direkt und das haptische Feedback gefällt. Die Sticks reagieren mit minimalster Verzögerung und die Trigger erlauben trotz kurzer Federwege eine sehr genaue Dosierung von Gas und Bremse in Grid.

Steelseries Stratos Duo: Kabellose Freiheit für den PC und Android-Geräte

Mit dem Stratos Duo präsentiert Steelseries ein drahtloses Gamepad, das für den Spielspaß am PC und am Smartphone oder Tablet optimiert ist.

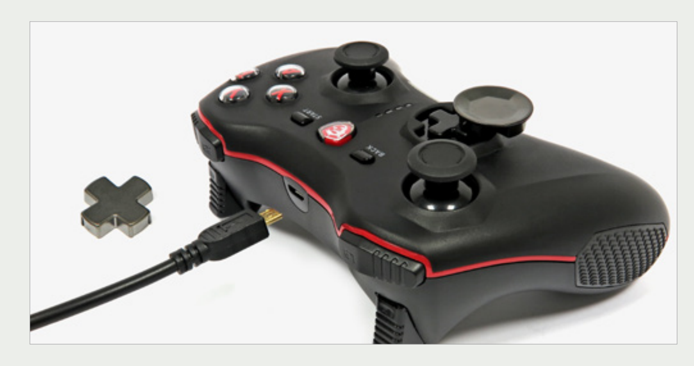


Steelseries' Stratos Duo arbeitet mit zwei Übertragungsmodi: Bei der Steuerung von Windows-Spielen kommt der 2,4-GHz-Nano-Empfänger zum Einsatz, das mobile Zocken mit Android-Geräten (Smartphone, Oculus Go, Samsung Gear VR) ist per Bluetooth möglich. Der Wechsel erfolgt per Schalter, der sich wie die Knöpfe für das Koppeln, die Anzeige der Akkuladung per LED sowie der An-/Ausschalter an der Oberseite befindet (siehe Bild). Der Akku kann während der Benutzung per Micro-USB-Kabel aufgeladen werden, die restliche Ausstattung entspricht mit je zwei Triggern/Bumpern/Analog-Sticks, einem Steuerkreuz und sieben Knöpfen dem Standard für ein Pad mit symmetrisch angeordneten Bedienelementen. Letztere lassen sich mit einer kleinen oder normalgroßen Hand sehr gut erreichen, Spieler mit langen Zeigefingern müssen diese beim Betätigen der Schultertasten stark krümmen. Die Ergonomie ist insgesamt gut und der Druckpunkt aller Knöpfe mit Ausnahme des leicht schwammigen Steuerkreuzes direkt. Die Mini-Sticks reagieren wie die beiden Trigger präzise und mit nur minimalster Verzögerung.

MSI Force GC30: Controller mit wechselbarem D-Pad und feinfühligen Triggern

Mit dem drahtlosen/verkabelten Force GC30/GC20 präsentiert MSI zwei Controller-Varianten mit der gleichen Ausstattung und Leistung.

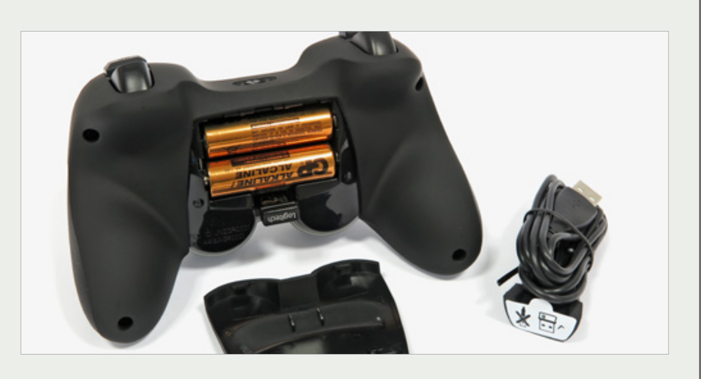
Bei der Formgebung, der Anordnung der Knöpfe und der Bedienelemente (je zwei Analog-Sticks, Trigger, Schultertasten und ein Steuerkreuz) der beiden Force-Modelle GC30/GC20 orientiert sich MSI am Xbox 360 Controller. Lediglich die Griffhörner fallen etwas kürzer aus und sind an der Außenseite mit Gummielementen versehen, die eine gute bis sehr gute Griffigkeit und Haptik garantieren. Die Ausstattung der MSI-Gamepads ist auch umfangreicher als beim Xbox-360-Pad. Der Force GC30/GC20 wird mit zwei wechselbaren D-Pads geliefert und ist mit einer Moduswechsel-Taste bestückt, mit der ihr vom Standard-Modus (X Input) zum digitalen/analogen Direct-Input-Modus oder zur Android-Geräteunterstützung wechselt. Da es keine Software gibt, fehlt die Funktion für das Tasten-Mapping. Dafür punkten beide Modelle mit einer guten Erreichbarkeit aller Tasten, einer sehr ordentlichen Ergonomie und insgesamt guten Druckpunkten für alle Knöpfe und das Steuerkreuz. Die Sticks reagieren ohne spürbare Verzögerung, die Trigger erlauben mit 256 Druckstufen ein sehr gefühlvolles Gasgeben und Bremsen in Grid.



Logitech F710: Drahtloses Modell der F-Gamepad-Serie mit Vibrationsfunktion

Das F710 ist mehr als nur der schnurlose Bruder des Logitech F310. Hier fällt nicht nur die Ausstattung, sondern auch die Haptik und Griffigkeit besser aus.

Beim F710 entspricht das Layout der Analog-Sticks und des digitalen Steuerkreuzes einem PS4-Controller, während die Anordnung und Bezeichnung der Aktionsknöpfe wie beim Xbox-One-Pad ausfällt. Mit zwei AA-Batterien bestückt, nimmt der Controller per 2,4-GHz-Nano-Empfänger mit dem PC Kontakt auf. Die Reichweite liegt bei 10 Metern, verringert sich aber, wenn das Pad nicht auf den Receiver gerichtet wird. Weitere Extras sind die per Knopfdruck an-/abschaltbare Vibrationsfunktion, der „Mode"-Knopf zum Tauschen der Funktionen des linken Sticks mit denen des Steuerkreuzes sowie der Umschalter zwischen X Input und Direct Input. Ist Direct Input aktiviert, könnt ihr per Logitech-Profiler Spieleprofile, die Tastenbelegung und die Stick-Eigenschaften einstellen. Dank gummierter Griffhörner und Moosgummi auf der Unterseite ist der F710 griffig, seine Haptik sowie Ergonomie gut. Die gut erreichbaren Aktions- und Schultertasten verfügen über einen sehr direkten, knackigen Druckpunkt. Die Sticks reagieren ohne spürbare Verzögerung, der Trigger-Federweg ist jedoch zu kurz für eine optimale Dosierung von Gas und Bremse.



Speedlink Xeox Pro Analog: Preiswertes Gamepad mit ordentlicher Performance

Mit den beiden Xeox-Pro-Analog-Modellen bietet Speedlink zwei günstige Controller für Spieler an, die diese nur zum gelegentlichen Zocken nutzen.

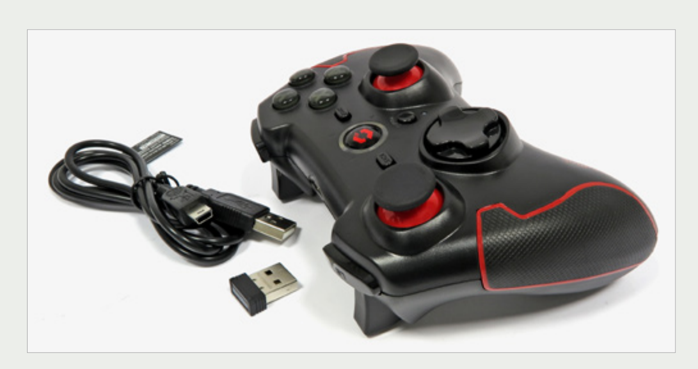
Beim Design des als drahtlose und verdrahtete Variante erhältlichen Gamepads Xeox Pro Analog orientiert sich Speedlink am Xbox 360 Controller. Allerdings spendiert man dem Gehäuse eine zusätzliche Gummischicht und den Griffhörnern Mulden für den Ring und Mittelfinger. Dazu kommt der Rapid-Knopf mit Schnellfeuerfunktion (Oberseite) sowie der Umschalter zwischen dem Direct-Input- und X-Input-Modus (Unterseite). Letzterer muss aktiviert sein, damit der Controller bei den Testspielen erkannt wird; eine Software, um im Direct-Input-Modus die Tasten neu zu belegen (Mapping), gibt es nicht. Der Lithium-Polymer-Akku des Xeox Pro Analog Wireless soll nach dem Laden via Micro-USB-Kabel zehn Stunden Strom liefern, die Reichweite des 2,4-GHz-Receivers liegt bei gemessenen zehn Metern. Die Gummierung und die Fingermulden sorgen für eine sehr angenehme Haptik, die Ergonomie ist fast optimal. Der Druckpunkt der Aktionsknöpfe ist zwar gut, das haptische Schalterfeedback fehlt jedoch. Die Sticks erlauben eine präzise Kontrolle der Spielfigur/des Rennautos, der Widerstand der Trigger ist aber zu gering.



Speedlink Torid: Tipp für sparsame Spieler mit Xbox-360-Controller-Design

Neben den Xeox-Modellen ist Speedlinks Torid das zweite preiswerte Gamepad, dessen Form und Ausstattung an den Xbox-360-Klassiker erinnert.

Da Speedlink für das per 2,4-GHz-Nano-Empfänger mit den PC Kontakt aufnehmende Torid-Gamepad ein Design wählt, das stark an das des Xbox-360-Controllers erinnert, übernimmt man auch das Layout der Bedienelemente und Knöpfe. So befindet sich das Steuerkreuz links neben dem rechten Analog-Stick und der zweite Mini-Knüppel ist am linken Rand vor dem Bumper und Trigger positioniert. Die Turbo-Taste, mit der ihr die Schnellfeuerfunktion aktiviert, ist allerdings nur beim Torid-Gamepad vorhanden. Dazu kommt der Modusknopf auf der Oberseite, mit dem ihr zwischen dem Direct-Input- und X-Input-Modus hin- und herschalten könnt, wobei es unter Ersterem zwei Steuerkreuz-Modi gibt. Eine Software ist für den Controller, der unter X Input als Xbox-360-Gamepad erkannt wird, nicht verfügbar. Dafür gefällt die Haptik und der Controller liegt gut in der Hand. Er rutscht dank der Gummielemente an den Griffhörnern nicht heraus und die Ergonomie ist wie beim Vorbild fast perfekt. Seine guten Tastendruckpunkte und die präzise Reaktion der Sticks und Trigger machen das Torid zum echten Spar-Tipp dieses Vergleichstests.



Trust GXT 545 Yula: Standardausstattung und gewöhnungsbedürftige Haptik

Das drahtlose/verkabelte GXT 545/540 Yula von Trust bietet zwar eine ordentliche Leistung, die Form und die kantigen Griffhörner sind jedoch etwas problematisch.

Bei der Anordnung der Bedienelemente der beiden Modellvarianten des GXT Yula wählt Trust das symmetrische Design, bei dem sich das D-Pad links oben befindet und die Analog-Sticks nebeneinander angeordnet sind. Die restliche Ausstattung (Trigger, Bumper, Aktions- und Funktionsknöpfe) des Trust GXT 545/540 Yula entspricht dem Standard. Zudem gehört zu vielen Mittelklasse-Pads bis 40 Euro auch ein Schalter, mit dem man zwischen dem X-Input- und dem Direct-Input-Modus für ältere Titel oder Retro-Games umschaltet. Eine Software mit Mapping-Funktion für die Tasten gibt es nicht. Dafür erweisen sich die zehn Meter Reichweite des 2,4-GHz-Empfängers beim GXT 545 Yula, dessen Akku bis zu acht Stunden Strom liefern soll, als praktisch. Im Spieleeinsatz mit The Witcher 3 und Grid reagierten die Sticks, Trigger und das Steuerkreuz präzise, der Druckpunkt der Bumper ist dagegen zu indirekt und das Schalterfeedback der Aktionstasten ist zu schwach. Dazu kommt die durch die Kanten an den Griffhörnern verursachte nicht optimale Haptik und die unschön positionierten Abzüge und Schultertasten. Das führt im Langzeiteinsatz zu Verspannungen im Handgelenk und dem Unterarm.



Logitech F310: Günstiges Gamepad für aktuelle Blockbuster und Retro-Spiele

Eine Vibration fehlt bei Logitechs Einsteigermodell, dafür unterstützt das F310 mit X Input und Direct Input gleich zwei Eingabestandards.

Das Design des Logitech F310 entspricht einer Mischung aus Xbox Controller und Playstation Gamepad. Einerseits ordnet der Hersteller die beiden Analog-Sticks im symmetrischen Layout der PS4 an. Andererseits entspricht die Farbe und Beschriftung der Aktionstasten dem Pad der Xbox One. Zu den beiden Schultertasten und Abzügen kommen eine Select-, eine Start-, eine Mode- und eine Logitech-Taste. Mit „Mode“ tauscht ihr die Funktionen des linken Sticks mit denen des Steuerkreuzes. Nach Betätigung der Logo-Taste steuert ihr mit dem F310 Standard-Bedienelemente eures Android-TVs. Ein weiteres Extra ist der Umschalter zwischen X Input und Direct Input. Während das Pad unter X Input von Spielen ohne Treiber erkannt wird, könnt ihr im Direct-Input-Modus per Logitech-Profiler Spieleprofile und die Tastenbelegung einstellen. Der Druckpunkt aller Tasten, die fühlbar Feedback geben, ist gut. Bei der Ergonomie und Haptik stören nur die etwas zu kurzen und dicken Griffhörner. Während die Sticks in beiden Testspielen gut reagieren, ist der Trigger-Federweg zu kurz für eine optimale Dosierung von Gas und Bremse in Grid.



Speedlink Thunderstrike Gamepad: Nur eingeschränkt spielekompatibel

Speedlinks Thunderstrike Gamepad ist zwar sehr günstig und ordentlich ausgestattet, die Spieleerkennung ist aber problematisch.



Von den fehlenden Triggern, die Speedlink durch zwei weitere Schultertasten ersetzt, abgesehen, ist die Ausstattung des Thunderstrike für ein 10-Euro-Gamepad gar nicht mal schlecht. Mit zwei Analog-Sticks, einem Steuerkreuz, zwei Schultertasten und vier Aktions- sowie fünf Funktionsknöpfen entspricht diese sogar weitestgehend der eines Standardcontrollers. Mit dem Mode-Umschalter für den Wechsel vom Analog- zum Digitalmodus sowie der Schnellfeuer- und Autofeuerfunktion verfügt das 125 Gramm leichte Pad über spezielle, gerade für Retro-Games oder Plattformer nützliche Extras. Bei unseren Testspielen The Witcher 3 und Grid wurde das Thunderstrike-Pad, dessen Ergonomie und Haptik aufgrund fehlender Gummierung und schmaler Griffhörner nur befriedigend ausfällt, nicht erkannt. So testeten wir die Reaktion der Sticks und des Steuerkreuzes mit dem 2D-Sidescroller Red Forces (Green Barret). Hier reagierten Sticks und Steuerkreuz so direkt, dass kontrollierte, schnelle Richtungswechsel möglich sind. Der Druckpunkt der Aktions- und Schultertasten ist direkt, das Feedback der Schalter aber zu schwach.

Xbox 360 Controller: Ein unkaputtbarer Klassiker

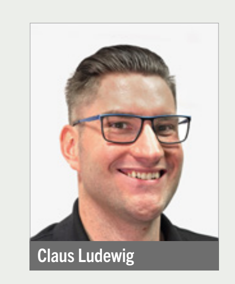


Raffael Vötter

Fast 200 Euro! Bei den Preisen für so manchen Controller kann ich nur mit den Ohren schlackern. Ihr bestimmt auch. Daher hier ein Geheimtipp, der eigentlich keiner ist: Greift auf Klassiker zurück, zur Not über den florierenden Gebrauchtmarkt. Dabei ist Vertrauen wichtig, denn irgendein versifftes, abgegrabbeltes Raucherpad ist keine fünf Euro wert. Wohl dem, der bereits einen Klassiker zu Hause hat. Nein, ich meine weder ein venerables Gravis-Pad noch einen 3dfx Hammerhead für ganz alte Schinken, sondern den guten alten Xbox-360-Controller. Kollege Stöwer lobt das Ding zu Recht als Evergreen, denn damals wurde alles richtig gemacht und das Rad lässt sich nunmal nicht mehr neu erfinden. Ich selbst spiele diverse Renn- und Hüpfspiele ganz bewusst am PC mit diesem Controller, weil das einfach besser von der Hand geht als mit Maus und Tastatur. Es soll auch Leute geben, die damit Shooter am PC spielen, doch dieses „verkonsolidierte“ Handicap entzieht sich meinem Verständnis völlig.



Individualisierung kostet, aber erleichtert das Spielen



Claus Ludewig

Knapp 180 Euro für einen Controller sind zugegeben sehr viel Geld. Der Microsoft Xbox Wireless Elite Controller Serie 2 wartet mit einigen Besonderheiten auch im Vergleich zum Vorgänger auf. Um den Controller mit Strom zu versorgen, dazu dient wahlweise ein USB-C-Kabel oder die mitgelieferte Dockingstation. Im Alltag sind vor allem die gummierten Griffe sehr angenehm. Der einstellbare Federweg der Trigger ist eine Funktion, die man je nach Spieletitel wunderbar benutzen kann. Bei Rennspielen lässt sich somit feinfühlig Gas und Bremse dosieren. Die im Bild unten zu sehenden silbernen Pedaltasten lassen sich beispielsweise als Kupplung belegen. Die Empfindlichkeit der Analogsticks kann in verschiedenen Stufen eingestellt werden. Braucht man einen derartig teuren Controller? Nein, aber man will einen haben. Der Unterschied zu einem normalen Xbox-One-Controller ist riesig. So ist die Verarbeitung besser, es gibt mehr Tasten und der Elite lässt sich vielfältiger individualisieren.



Gamepads

Auszug aus Testtabelle

Test auf pcgh.de

Modell	Xbox Elite Controller Series 2	Wolverine Ultimate	eSwap Pro Controller
Hersteller (Webseite)	Microsoft (www.microsoft.de)	Razer (www.razer.com/de-de)	Thrustmaster (www.thurstmaster.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. 180 Euro,-/ausreichend minus	Ca. 150 Euro,-/ausreichend	Ca. 150 Euro,-/ausreichend
Link zum PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1873977	www.pcgh.de/preis/1688674	www.pcgh.de/preis/2151638
Größe (L × B × H)	106,0 × 160,0 × 66,0 mm	106,0 × 156,0 × 66,0 mm	120,0 × 160,0 × 60,0 mm
Gewicht ohne Kabel und Extraknöpfe/leicht kopflastig	345 g (+/- 15g)/nein	260 g/nein	300 g/nein
Ausstattung			
Standardelemente	2 Analog-Sticks/Trigger/Bumper, Steuerkreuz (digital), 4 Aktions- und 3 Funktionstasten (Oberseite), Windows-Knopf zum Anschalten	2 Analog-Sticks/Trigger/Bumper, Steuerkreuz (digital), 7 Knöpfe (Oberseite), 4 Extratasten (Profil, Mapping, Lautstärke, Stumm)	2 Analog-Sticks/Trigger/Bumper, Steuerkreuz, 7 Knöpfe (oben), 2 Knöpfe an der Hinterseite (Mikro stummschalten/Profilwahl), Touchpad
Drahtloser Betrieb möglich/ Batterien erforderlich?	Ja, per Blutooth/Xbox Wireless Adapter (ca. 25 Euro)/nein, Akku wird per USB-Kabel geladen	Nein, kein drahtloser Betrieb möglich/nein, keine Batterien erforderlich	Nein, kein drahtloser Betrieb möglich/nein, keine Batterien erforderlich
Baugleiches Modell ohne oder mit Kabel erhältlich?	Nein (kabellos ab Werk, Betrieb mit Micro-USB-Kabel möglich)	Nein, nur Betrieb mit Kabel möglich	Nein, nur kabelgebundenes Modell
Ausstattung für bessere Haptik/ Ergonomie	Beide Griffhörner rundum gummiert/Gummielemente an den Aufsätzen aller Analogsticks/ Ober- und Unterschale mit dünner Gummischicht	Anti-Rutsch-Gummierung auf der Unterseite, Griffhörner/Oberschale mit dünner Gummischicht	Wechselbares Element mit Anti-Rutsch-Gummierung für die Griffhörner/veränderbare Position der Module (2 × Stick, 1 × Steurkreuz) am Controller
Profilspeicher/Profilwahl	Speicher für ein Standardprofil und 3 Nutzerprofile/Knopf mit LED zum Wechseln	Speicher für 2 Profile/Einzelknopf für den Wechsel	Speicher für 2 Profile/Einzelknopf für den Wechsel
Modulare Elemente	6 wechselbare Analog-Sticks (zwei Paare, ein hoher Stick und einer mit Kuppel), 4 Pedaltasten, 2 Steuerkreuze, Federweg Trigger und Widerstand Sticks dreistufig verstellbar	2 Analog-Sticks (längerer Schaft/konvexe Daumenauflage), alternatives Steuerkreuz, Federweg Trigger	2 Module mit Thumbsticks, ein Modul mit Steuerkreuz, Wechsel zwischen langem und kurzem Federweg per Tastenkombination (keine physikalische Sperre)
Alternativ belegbare Tasten (Mapping)	4 Pedaltasten auf der Unterseite (P1 bis P4), Tastendoppelbelegung (Umschaltung per Knopf)	4 Multifunktionstasten (Unterseite, M3 bis M6), 2 Extra-Bumper (Front, M1 und M2)	4 frei belegbare Extratasten (Unterseite, Knopf M1 bis M4)
Art der Tastenumbelegung	Xbox-Zubehör-App (voller Funktionsumfang nur mit Windows 10)	Synapse App und Remap-Funktion per Knopf (Hardware)	Mapping per Software (Thrustmapper)
Federweg des Triggers verstellbar?	Ja, dreistufig per Schiebeschalter (Unterseite)	Ja, zweistufig per Schiebschalter (Unterseite)	Ja, zweistufig per Software und per Tastenkombi
Besonderheiten Hardware/Software	Xbox-Zubehör-App mit Optionen für die Tastenzuordnung, die Anpassung der Sticks (Zuordnung/ Empfindlichkeit), die Trigger (Totzone/Spiegelfunktion) und die Vibrationsstärke	Empfindlichkeit der Thumbsticks und Trigger sowie Vibrationsstärke per App modifizierbar, Empfindlichkeit Trigger per M5/M6-Taste regelbar, RGB-Beleuchtung abschaltbar	Thrustmapper mit Optionen für das Mapping, die Profilspeicherung, die Ministicks (Empfindlichkeit/ Totzone), die Trigger (Totzone/Federweg) und die Vibrationsstärke (pro Griffhorn einzeln)
Weitere Ausstattung	Ladestation, Case mit Ladefunktion, USB-C-Kabel (2,7 m), Audioanschluss (3,5-mm-Klinke), Anschluss für Xbox-One-Peripherie, Akku-Ladestandsanzeige	RGB-Beleuchtung, Transporttasche, abnehmbares USB-Kabel mit 3 m Länge, Audioanschluss 3,5-mm-Klinke (für Headset)	Austauschbare Gummielemente an den Griffhörnern, austauschbare Trigger, Kabel mit 3 m Länge, Audioanschluss 3,5-mm-Klinke (für Headset), Spezialschraubendreher, Stofftasche
Eigenschaften			
Verarbeitung/Erkennung in Testspielen	Sehr gut/ja	Sehr gut/ja	Sehr gut/ja (Tastenbelegung Xbox Controller)
Handlichkeit (Größe und Form)	Sehr gut (für große, mittelgroße und kleine Hand sehr gut geeignet)/sehr gut	Sehr gut (große und normalgroße Hand), gut bis sehr gut (kleine Hand)/sehr gut	Sehr gut (für große, mittelgroße und kleine Hand sehr gut geeignet)/sehr gut
Ergonomie	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Griffigkeit (Haptik)	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut
Erreichbarkeit Tasten	Sehr gut (Standardtasten, Bumper, Trigger sind mit allen Handgrößen/Fingerlängen optimal erreichbar)/intuitive Bedienung der Pedaltasten	Gut bis sehr gut (Spieler mit kurzen oder mittellangen Fingern erreichen die M5- und M6-Taste nur schwer)	Sehr gut (lediglich Spieler mit langen Mittelfingern habe leichte Schwierigkeiten, die Tasten M1/M2 zu erreichen)
Software (Umfang/Benutzerfreundlichkeit)	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut
Leistung (60 %)			
Druckpunkt (Haupt-, Schulter-, Zusatztasten, Steuerkreuz)	Sehr gut (Mikroschalter mit knackigem, definiertem Druckpunkt für die Haupt-, die Schulter- und die Padaltasten [P1 bis P4] sowie das Steuerkreuz)	Sehr gut (Tasten mit Mecha-Taktile-Schaltern)/ gut bis sehr gut (Steuerkreuz, Sondertasten M3 bis M6)	Sehr gut (akustisch taktile Schalter [Klickgeräusch] für alle Knöpfe, das Steuerkreuz, die Schultertasten und die Tasten M1 bis M4)
Reaktion von Sticks/Steuerkreuz	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/gut bis sehr gut	Seht gut/sehr gut
Reaktion Trigger (Witcher 3/Grid)	Sehr gut/sehr genaue Dosierung	Sehr gut/sehr genaue Dosierung	Sehr gut/sehr genaue Dosierung
Praxistauglichkeit Witcher 3/Grid (0 bis 10 Punkte)	10 Punkte/10 Punkte	9 Punkte/10 Punkte	10 Punkte/9 Punkte
FAZIT	⊕ Ausstattung inkl. modularer Elemente ⊕ Haptik, Ergonomie, Anpassungsoptionen	⊕ Hohe Modularität/Ergonomie/Ausstattung ⊕ Praxistauglichkeit bei Witcher 3 und Grid	⊕ Position Module (Sticks/D-Pad) änderbar ⊕ Taktile Schalter für Knöpfe/Handlichkeit
	Wertung: ★★★★★	Wertung: ★★★★★	Wertung: ★★★★★

Gamepads

Auszug aus Testtabelle

Modell	Xbox One Wireless Controller	Xbox 360 Wireless Controller	Stratus Duo
Hersteller (Webseite)	Microssoft (www.microsoft.de)	Microssoft (www.microsoft.de)	Steelseries (https://de.steelseries.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. 55 Euro,-/befriedigend plus	Ca. 20 bis 40 Euro (gebraucht z. B. auf Ebay)	Ca. 60 Euro/befriedigend
Link zum PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/2017560	www.pcgh.de/preis/230373	www.pcgh.de/preis/1984290
Größe (L × B × H)	102,0 × 153,0 × 60,1 mm	105,0 × 154,0 × 61,3 mm	110,0 × 150,0 × 63,2 mm
Gewicht ohne Kabel und Extraknöpfe/leicht kopflastig	281 g/nein	256 g/nein	245 g/nein
Ausstattung			
Standardelemente	2 Analog-Sticks/Trigger/Bumper, Steuerkreuz (digital), 4 Aktions- und 3 Funktionstasten (Oberseite), Windows-One-Knopf zum Anschalten	2 Analog-Sticks/Trigger/Bumper, Steuerkreuz (digital), 4 Aktions- und 3 Funktionstasten (Oberseite), Xbox-360-Knopf zum Anschalten	2 Analog-Sticks/Trigger/Bumper, Steuerkreuz (digital), 4 Aktions- (A, B, X, Y), 3 Funktionstasten (u. a. Home und Vor/Zurück)
Drahtloser Betrieb möglich/ Batterien erforderlich?	Ja, per Bluetooth/Xbox Wireless Adapter für Windows (ca. 25 Euro)/ja, zwei AA-Batterien	Ja, per 2,4-GHz-Wireless-Receiver/ja, zwei AA-Batterien im Lieferumfang	Ja, per Blutooth/2,4-GHz-Wireless (Nano Receiver)/nein, Akku wird per USB-Kabel geladen
Baugleiches Modell ohne oder mit Kabel erhältlich?	Nein (kabellos ab Werk, Betrieb mit Micro-USB-Kabel möglich)	Ja, Microsoft Xbox 360 Wired Controller (www.pcgh.de/preis/164927) für ca. 30 Euro (Ebay)	Nein (kabellos ab Werk, Betrieb mit Micro-USB-Kabel möglich)
Ausstattung für bessere Haptik/ Ergonomie	Dünne Gummischicht auf der Unterseite und an den Griffhörnern, konvexe Gummiaufsätze für die Thumbsticks	Angerautes Plastik auf der Oberseite, konkave Gummiaufsätze für die Thumbsticks	Angerautes Plastik für das ganze Gehäuse und die Griffhörner, konkave Gummiaufsätze für die Thumbsticks, speziell geformte Trigger
Profilspeicher/Profilwahl	Ja, Speicher für ein Profil	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
Modulare Elemente	Keine	Keine	Keine
Alternativ belegbare Tasten (Mapping)	Keine (die Belegung aller Knöpfe sowie die Klickfunktion der Sticks können gemappt werden)	Keine	Keine
Art der Tastenumbelegung	Xbox-Zubehör-App (voller Funktionsumfang nur mit Win 10)	Kein Tasten-Mapping möglich	Kein Tasten-Mapping möglich
Federweg des Triggers verstellbar?	Nein	Nein	Nein
Besonderheiten Hardware/Software	Xbox-Zubehör-App mit Optionen für das Einrichten des Profils, die Tastenzuordnung, den Wechsel von Stick und Trigger, das Umkehren der y-Achse (Sticks) und die Vibration (ein/aus)	Software nur für Windows 7 benötigt, Plug-and-Play-kompatibel mit Windows 8/10	Keine Software vorhanden, Plug-and-Play-kompatibel mit Windows, Android, Steam (Big Picture Modus), Oculus Go und Samsung Gear VR (per 2,4 GHz oder Bluetooth)
Weitere Ausstattung	Audioanschluss 3,5-mm-Klinke, Anschluss für Xbox-360-Headset, zwei AA-Batterien	Audioanschluss 3,5-mm-Klinke, Anschluss für Xbox-360-Headset	Micro-USB-Kabel (1,8 m), 2,4-GHz-Nano-Adapter, An-/Aus-Schalter und Schalter für den Drahtlos-Modus, Taste für drahtlose Kopplung und den Akkuladestand, Ladestandsanzeige
Eigenschaften			
Verarbeitung/Erkennung in Testspielen	Sehr gut/ja	Sehr gut/ja, wird als Xbox-One-Pad angezeigt	Sehr gut/ja, wird als Xbox-One-Pad angezeigt
Handlichkeit (Größe und Form)	Sehr gut (kleine und normalgroße Hand), gut (große Hand)/gut bis sehr gut	Sehr gut (für große, mittelgroße und kleine Hand sehr gut geeignet)/gut bis sehr gut	Sehr gut (kleine und normalgroße Hand), gut (große Hand)/gut
Ergonomie	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut
Griffigkeit (Haptik)	Gut bis sehr gut	Gut	Gut
Erreichbarkeit Tasten	Sehr gut (die Standardtasten, Bumper, Trigger sind mit allen Handgrößen und Fingerlängen sehr gut erreichbar)	Gut bis sehr gut (Standardtasten sind mit allen Handgrößen/Fingerlängen sehr gut erreichbar, leichte Probleme bei sehr langen Zeigefingern)	Gut (Knöpfe und D-Pad sind mit allen Handgrößen und Fingerlängen sehr gut erreichbar, Probleme mit Bumper/Trigger bei langen Fingern)
Software (Umfang/Benutzerfreundlichkeit)	Gut/sehr gut	Keine Software vorhanden	Keine Software vorhanden
Leistung (60 %)			
Druckpunkt (Haupt-, Schulter-, Zusatztasten, Steuerkreuz)	Sehr gut (Mikroschalter mit direktem, knackigem Druckpunkt und klarem haptischen Feedback am Auslösepunkt für Knöpfe und D-Pad)	Gut (direkter, gut definierter Druckpunkt mit haptischem Feedback am Auslösepunkt für alle Knöpfe, Druckpunkt D-Pad weniger definiert)	Gut (Mikroschalter für alle Knöpfe mit direktem Druckpunkt und haptischem Feedback beim Auslösen, Druckpunkt D-Pad weniger definiert)
Reaktion von Sticks/Steuerkreuz	Gut bis sehr gut/sehr gut	Gut/gut bis sehr gut	Gut/gut bis sehr gut
Reaktion Trigger (Witcher 3/Grid)	Sehr gut/sehr genaue Dosierung	Gut bis sehr gut/genaue Dosierung	Gut bis sehr gut/genaue Dosierung
Praxistauglichkeit Witcher 3/Grid (0 bis 10 Punkte)	9 Punkte/9 Punkte	8 Punkte/8 Punkte	8 Punkte/8 Punkte
FAZIT	+ Ergonomie/für alle Handgrößen geeignet + Xbox-App für verschiedene Einstellungen	+ Ergonomie/für alle Handgrößen geeignet + Reaktion Trigger trotz kurzen Federwegs	+ Zwei drahtlose Modi/Ergonomie + Reaktion der Sticks und Trigger
	Wertung: ★★★★½	Wertung: ★★★★☆	Wertung: ★★★★☆

Gamepads Auszug aus Testtabelle			
Mode	**Force GC30**	**F710**	**Xeox Pro Analog Gamep. Wireless**
Hersteller (Webseite)	MSI (https://de.msi.com)	Logitech (www.logitech.de)	Speedlink (www.speedlink.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. 36 Euro,-/gut	Ca. 35 Euro,-/gut	Ca. 29 Euro,-/gut
Link zum PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1769029	www.pcgh.de/preis/569354	www.pcgh.de/preis/844010
Größe (L × B × H)	105,0 × 156,0 × 62,5 mm	98,0 × 142,0 × 75,0 mm	107,0 × 153,0 × 61,0 mm
Gewicht ohne Kabel und Extraknöpfe/leicht kopflastig	280 g/nein	285 g/nein	218 g/nein
Ausstattung			
Standardelemente	2 Analog-Sticks/Trigger/Bumper, Steuerkreuz, 4 Aktions-, 3 Funktionstasten (Back-, Start- und Modusknopf mit MSI-Logo) auf der Oberseite	2 Analog-Sticks/Trigger/Bumper, Steuerkreuz, 4 Aktions-, 4 Funktionstasten (u. a. Vibration) (Oberseite), Logitech-Taste für Android-Funktion	2 Analog-Sticks/Trigger/Bumper, Steuerkreuz, 4 Aktions-, 4 Funktionstasten auf der Oberseite (Select-, Start-, Home-, Rapid-Fire-Taste)
Drahtloser Betrieb möglich/ Batterien erforderlich?	Ja, per 2,4-GHz-Nano-Empfänger/nein, 600-mAh-Lithium-Akku wird per USB-Kabel (2 m) geladen	Ja, per 2,4-GHz-Nano-Empfänger/ja, zwei AA-Batterien im Lieferumfang	Ja, per 2,4-GHz-Empfänger/nein, Lithium-Akku (550 mAh) wird per USB-Kabel (1,9 m) geladen
Baugleiches Modell ohne oder mit Kabel erhältlich?	Ja, MSI Force GC20 für 29 Euro (www.pcgh.de/preis/1769030)	Ja, Logitech F310 für 25 Euro (www.pcgh.de/preis/569360)	Ja, Speedlink Xeox Pro Analog Gamepad mit Kabel (www.pcgh.de/preis/849810) für 20 Euro
Ausstattung für bessere Haptik/ Ergonomie	Gummielemente an der Außenseite der Griffhörner, konvexe Gummiaufsätze an den Sticks, Controller-Gehäuse aus leicht rauem Kunststoffmaterial gefertigt	Gummielemente an der Außenseite der Griffhörner, konvexe Gummiaufsätze an den Sticks/ Moosgummischicht an den Griffhörnern sowie der Unter- und Vorderseite	Gummierung für das ganze Gehäuse und die Griffhörner, Gummielemente an den Aufsätzen der Sticks
Profilspeicher/Profilwahl	Nein/nur Controller-Modi-Wahl (Standard, Analog, Digital, Android) per Modus-Knopf (LED)	Profile für Spiele per Logitech Profiler erstellbar, Speicherung erfolgt extern	Nicht vorhanden
Modulare Elemente	Zwei magnetische Auflagen für das Steuerkreuz (klassische/konkave Form)	Keine	Keine
Alternativ belegbare Tasten (Mapping)	Keine (Controller-Modus [Direct Input analog und digital] mit der MSI-Taste wählbar)	Keine (im Direct-Input-Modus sind Tasten mappbar, Mausfunktion für Knöpfe möglich)	Keine
Art der Tastenumbelegung	Kein Tasten-Mapping möglich	Logitech-Profiler (Direct Input muss per Schalter eingestellt sein)	Kein Tasten-Mapping möglich
Federweg des Triggers verstellbar?	Nein	Nein	Nein
Besonderheiten Hardware/Software	Keine Software, aber die Funktion, per Taste vom Standard-Modus (X Input) in den digitalen und analogen Direct-Input-Modus zu wechseln, Modus für Android-Geräte	Logitech-Profiler-Software für Direct Input mit Optionen für Tastenzuordnung, Effektintensität (Vibration), Anpassung Sticks (Empfindlichkeit, Totbereich, Reichweite, Achsenzuordnung)	Keine Software, aber die Funktion, per Schiebschalter an der Unterseite zwischen dem X-Input- und Direct-Input-Modus zu wechseln, Pad wird als Xbox-360-Controller erkannt
Weitere Ausstattung	Vibrationsfunktion (2 Motoren), Micro-USB-Kabel (2,0 m), 2,4-GHz-Nano-Adapter, Ladestandsanzeige (vier LEDs, per Moduswechseltaste aufrufbar), austauschbare Steuerkreuze	Mode-Taste, um die Funktionen zwischen Analog-Stick und Steuerkreuz zu tauschen, Schiebeschalter zur Auswahl der Eingabemodi X Input und Direct Input (Unterseite), Vibrationsfunktion, 2,4-GHz-Nano-Empfänger mit Verlängerungskabel (1,8 m)	Vibrationsfunktion, Micro-USB-Kabel (1,9 m), 2,4-GHz-Receiver, zuschaltbare Schnellfeuerfunktion, LED-Anzeige (vier Segmente um die Home-Taste herum)
Eigenschaften			
Verarbeitung/Erkennung in Testspielen	Sehr gut/ja, als Xbox-One-Pad (Standard-Modus)	Sehr gut/ja, X Input muss aktiviert sein	Gut/ja, X Input muss aktiviert sein
Handlichkeit (Größe und Form)	Sehr gut (für große, mittelgroße und kleine Hand sehr gut geeignet)/gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut (große/normalgroße Hand), befriedigend bis gut (kleine Hand)/gut bis sehr gut	Gut (für große, mittelgroße und kleine Hand sehr gut geeignet)/gut bis sehr gut
Ergonomie	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
Griffigkeit (Haptik)	Gut bis sehr gut (Gummielemente Griffhörner)	Gut bis sehr gut (Gummielemente Griffhörner)	Sehr gut (gummierte Griffhörner, Fingermulden)
Erreichbarkeit Tasten	Gut bis sehr gut (Tasten mit allen Handgrößen/ Fingerlängen sehr gut erreichbar, Probleme beim Trigger-Bumper-Wechsel bei langem Zeigefinger)	Gut (Standardtasten, Bumper, Steuerkreuz mit allen Handgrößen/Fingerlängen gut erreichbar, Probleme beim Wechsel von Bumper auf Trigger)	Gut bis sehr gut (Standardtasten sind mit allen Handgrößen/Fingerlängen sehr gut erreichbar, leichte Probleme bei sehr langen Zeigefingern)
Software (Umfang/Benutzerfreundlichkeit)	Keine Software vorhanden	Gut/gut	Keine Software vorhanden
Leistung (60 %)			
Druckpunkt (Haupt-, Schulter-, Zusatztasten, Steuerkreuz)	Gut (direkter, definierter Druckpunkt mit haptischem Feedback für die Tasten und das Steuerkreuz, knackige Mikroschalter für die Bumper)	Gut bis sehr gut (direkter, sehr gut definierter Druckpunkt mit haptischem Feedback am Auslösepunkt für die Aktions-und Bumperknöpfe)	Gut (Druckpunkt der Aktions- und Schultertasten ist direkt, das Schalterfeedback nicht knackig genug, Druckpunkt D-Pad schwammig)
Reaktion von Sticks/Steuerkreuz	Gut/gut bis sehr gut	Gut/gut bis sehr gut	Gut/gut bis sehr gut
Reaktion Trigger (Witcher 3/Grid)	Sehr gut/sehr genaue Dosierung, 256 Stufen	Gut/Trigger-Weg zu kurz für genaue Dosierung	Gut/genaue Dosierung, Widerstand zu gering
Praxistauglichkeit Witcher 3/Grid (0 bis 10 Punkte)	8 Punkte/9 Punkte	8 Punkte/8 Punkte	8 Punkte/7 Punkte
FAZIT	+ Ausstattung (drahtlos, Modi zwei D-Pads) + 256 Druckstufen für die beiden Trigger	+ Ausstattung, Haptik, Ergonomie − Federweg Trigger zu kurz für Gas/Bremse	+ Ergonomie, Haptik, Erreichbarkeit Tasten + Präzise Reaktion Sticks/drahtlos mit Akku
	Wertung: ★★★★☆	Wertung: ★★★★☆	Wertung: ★★★★☆

Gamepads

Auszug aus Testtabelle

				
Modell	**Torid Wireless Gamepad**	**GXT 545 Yula Wireless**	**F310**	**Thunderstrike Gamepad**
Hersteller (Webseite)	Speedlink (www.speedlink.com)	Trust (www.trust.com/de)	Logitech (www.logitech.de)	Speedlink (www.speedlink.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. 28 Euro,-/gut	Ca. 33 Euro,-/befriedigend plus	Ca. 25 Euro,-/gut	Ca. 10 Euro,-/gut
Link zum PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1016475	www.pcgh.de/preis/1341386	www.pcgh.de/preis/569360	www.pcgh.de/preis/773205
Größe (L × B × H)	105,0 × 146,0 × 68,0 mm	110,0 × 150,0 × 65,0 mm	98,0 × 142,0 × 75,0 mm	106,0 × 163,0 × 73,0 mm
Gewicht ohne Kabel und Extraknöpfe/leicht kopflastig	215 g/nein	204 g/nein	210 g/nein	125 g/nein
Ausstattung				
Standardelemente	2 Analog-Sticks/Trigger/Bumper, D-Pad, 4 Aktions-, 4 Funktionstasten (oben u. a. Modus-, Turbo-Taste)	2 Analog-Sticks/Trigger/Bumper, Steuerkreuz (digital), 4 Aktions-, 3 Funktionstasten auf der Oberseite	2 Analog-Sticks/Trigger/Bumper, Steuerkreuz (digital), 4 Aktions- und 3 Funktionstasten (Oberseite)	2 Analog-Sticks, 4 Schultertasten, Steuerkreuz (digital), 4 Aktions-, Funktionsknöpfe auf der Oberseite
Drahtloser Betrieb möglich/ Batterien erforderlich?	Ja, per 2,4-GHz-Nano-Empfänger/ nein, Lithium-Akku (600 mAh) wird per USB-Kabel (1,0 m) geladen	Ja, per 2,4-GHz-Empfänger/nein, Akku wird per USB-Kabel (1,8 m) geladen	Nein, Betrieb nur per USB-Kabel (Länge 1,8 m)/nein, keine Batterien erforderlich	Nein, Betrieb nur per USB-Kabel (Länge 1,7 m)/nein, keine Batterien erforderlich
Baugleiches Modell ohne oder mit Kabel erhältlich?	Nein	Ja, Trust Yula GXT 540 für 20 Euro (www.pcgh.de/preis/1341375)	Ja, Logitech F710 für 35 Euro (www.pcgh.de/preis/569354)	Nein
Ausstattung für bessere Haptik/ Ergonomie	Unterseite der Griffhörner aus rauer Kunststoffoberfläche, Gummielemente seitlich an den Griffhörnern und an den Aufsätzen der Sticks	Teilgummierung auf der Oberseite der Griffhörner, Moosgummischicht für das ganze Gehäuse, Gummielemente an den Aufsätzen der Sticks	Angerautes Plastik auf der Unterseite und an den Griffhörnern, konvexe Gummiaufsätze an beiden Analog-Sticks	Konvexe Gummi-Aufsätze auf der Oberseite der Analog-Sticks
Profilspeicher/Profilwahl	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Profile für Spiele (Logitech Profiler)	Nicht vorhanden
Modulare Elemente	Keine	Keine	Keine	Keine
Alternativ belegbare Tasten (Mapping)	Keine	Keine	Keine, aber Mausfunktion möglich	Keine
Art der Tastenumbelegung	Kein Tasten-Mapping möglich	Kein Tasten-Mapping möglich	Logitech-Profiler (Direct Input muss per Schalter eingestellt sein)	Kein Tasten-Mapping möglich
Federweg des Triggers verstellbar?	Nein	Nein	Nein	Nein
Besonderheiten Hardware/Software	Keine Software, aber Funktion per Modus-Knopf zwischen dem X-Input- und Direct-Input-Modus (mit zwei Steukreuz-Modi) zu wechseln	Keine Software, aber die Funktion per Schiebschalter (an der Unterseite) zwischen dem X-Input- und Direct-Input-Modus zu wechseln	Logitech-Profiler für Direct Input mit Optionen für Tastenzuordnung, Anpassung der Sticks (Empfindlichkeit, Totbereich, Achsenzuordnung)	Keine Software, aber die Funktion, per Mode-Knopf zwischen Analog- und Digitalmodus zu wechseln
Weitere Ausstattung	Vibrationsfunktion, Micro-USB-Kabel (1,0 m), 2,4-GHz-Nano-Receiver, zuschaltbare Turbofeuerfunktion, LED-Anzeige (vier Segmente)	Vibrationsfunktion, Micro-USB-Kabel (2,0 m), 2,4-GHz-Receiver, Ladestandsanzeige (vier LEDs, per Home-Knopf aufrufbar)	Mode-Taste, um Funktionen zwischen Analog-Stick und Steuerkreuz zu tauschen, Schiebeschalter (Unterseite) für Wahl der Eingabemodi	Rapid-Knopf für die Schnellfeuerfunktion, Auto-Knopf für Autofeuerfunktion
Eigenschaften				
Verarbeitung/Erkennung in Testspielen	Gut bis sehr gut/ja, unter X Input	Gut bis sehr gut/ja, unter X Input	Gut bis sehr gut/ja, unter X Input	Befriedigend/nein, keine Erkennung
Handlichkeit (Größe und Form)	Gut (für große, mittelgroße und kleine Hand gut geeignet)/gut bis sehr gut	Befriedigend bis gut (große, normalgroße und kleine Hand, Controller zu klein)/befriedigend bis gut	Gut bis sehr gut (große und normalgroße Hand), befriedigend bis gut (kleine Hand)/gut bis sehr gut	Befriedigend (für große, mittelgroße und kleine Hand gut geeignet)/ befriedigend
Ergonomie	Gut bis sehr gut	Befriedigend	Gut (Griffhörner etwas zu kurz/dick)	Befriedigend
Griffigkeit (Haptik)	Gut (Gummielemente Griffhörner)	Befriedigend bis gut	Gut (Vibrationsfunktion fehlt)	Befriedigend (Griffhörner zu klein)
Erreichbarkeit Tasten	Gut bis sehr gut (Knöpfe, Trigger/ Sticks und das D-Pad mit allen Handgrößen/Fingerlängen erreichbar)	Befriedigend bis gut (Knöpfe, Sticks und D-Pad mit allen Handgrößen und Fingerlängen gut erreichbar)	Gut (Standardtasten, Bumper und Steuerkreuz sind mit allen Handgrößen/Fingerlängen gut erreichbar)	Befriedigend bis gut (alle Tasten, Bumper und D-Pad sind mit jeder Handgröße/Fingerlänge erreichbar)
Software (Umfang/Benutzerfreundlichkeit)	Keine Software vorhanden	Keine Software vorhanden	Gut/gut	Keine Software vorhanden
Leistung (60 %)				
Druckpunkt (Haupt-, Schulter-, Zusatztasten, Steuerkreuz)	Gut (sehr direkter Druckpunkt für die Bumper mit sehr gut spürbarem Feedback/direkter Druckpunkt und spürbares Feedback D-Pad/Knöpfe)	Befriedigend (Druckpunkt der Aktionstasten und des D-Pads ist direkt mit schwachem Feedback, Druckpunkt Bumper wenig definiert)	Gut (Taster mit direktem und definiertem haptischen Feedback gebenden Druckpunkt für die Haupt-, Schultertasten und das Steuerkreuz)	Befriedigend (Druckpunkt der Aktions-/Schultertasten ist direkt, das Schalterfeedback ist zu gering, schwammiger Druckpunkt D-Pad)
Reaktion von Sticks/Steuerkreuz	Gut/gut bis sehr gut	Gut/gut	Gut/gut	Befriedigend/befriedigend bis gut*
Reaktion Trigger (Witcher 3/Grid)	Gut/genaue Dosierung	Gut/genaue Dosierung	Gut/Trigger-Weg fällt zu kurz aus	Keine Trigger, nur Schultertasten
Praxistauglichkeit Witcher 3/Grid (0 bis 10 Punkte)	8 Punkte/8 Punkte	7 Punkte/7 Punkte	8 Punkte/7 Punkte	0 Punkte/0 Punkte
FAZIT	+ Ausstattung, Druckpunkte + Ergonomie, Reaktion Sticks	+ Drahtlos mit ladbarem Akku − Form/Haptik der Griffe, Größe	+ 2 Modi (X Input/Direct Input) − Keine Vibration/Triggerweg	+ Ausstattung für 10 Euro − Erkennung bei Testspielen
	Wertung: ★★★★☆	Wertung: ★★★½☆	Wertung: ★★★½☆	Wertung: ★★½☆☆

* Getestet mit 2D-Sidescroller Red Forces (Green Baret)